КОМБАТ ВТОРАЯ МИРОВАЯ ПО-УКРАИНСКИ

102 CTP. COMMANDOS СТАНОВИТСЯ ШУТЕРОМ 106 CTP.





ЭКСКЛЮЗИВНОЕ ВИДЕО

АДД-ОН К **КАРИБСКОМУ КРИЗЙСУ**, **КОМБАТ** – 3 ВИДЕО ИЗ ИГРЫ, **НОММ V** – ВИДЕООБЗОР НА РУССКОМ

SPECIAL

ВИДЕОУРОКИ ПО **COUNTER-STRIKE**, ИНТЕРВЬЮ С ПРОДЮСЕРОМ **SIMS 2: NIGHTLIFE** СКОРОСТНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ **DOOM3**

БОЛЕЕ...

600 ДОПОЛНЕНИЙ, 2 ЧАСОВ ИГРОВОГО ВИДЕО, 20 СВЕЖИХ ПАТЧЕЙ











Современное оружие для покорения мира



Гарантия отсутствия ярких точек ASUS ZBD

Компания ASUS, известная высочайшим качеством своей продукции, гарантирует отсутствие ярких точек на дисплее ноутбука V6000V. Если в течение 30 дней со дня продажи на экране обнаружится хотя бы одна яркая точка, дисплей будет заменен.*

*Для замены дисплея необходим товарный чек или другой документ, подтверждающий факт покупки.

Ультратонкий и легкий 15-дюймовый ноутбук

- Intel® Centrino™ Mobile Technology

 Προμεccop Intel® Pentium® M 770 Mobile Intel® 915PM Express chipset

 Intel® Wireless/PRO Network Connection b/g
 Microsoft® Windows® XP



■ Сверхтонкий и прочный корпус комбинация металла и стекловолокн

Новая мобильная платформа от Intel®



www.asus.ru

Всемирная гарантия 2 года

Москва: Армада-РС (095) 232-30-82, Артрон (095) 789-85-80, Avakom M (095) 784-67-36, Avanta PC (095) 954-54-22, Белый Ветер (095) 730-30-30, ForceComp (095) 775-66-55, ION (095) 729-57-10, **NEXUS** (095) 928-23-67, Тенфолд (095) 545-32-71, **OLDI** (095) 105-07-00, **ПИРИТ** (095) 974-32-10, Polaris (095) 755-55-57, Портком (095) 101-33-64, Респект (095) 177-40-77, Сетевая Лаборатория (095) 500-03-05, SMS (095) 956-12-25; СтартМастер (095) 967-15-15, ТФК (095) 749-96-32; Умные машины (095) 780-00-41, Ф-Центр (095) 105-64-47, USN (095) 775-82-02; Санкт-Петербург: Display (812) 103-00-18, КЕЙ (812) 331-24-77, Микробит (812) 333-44-44, Компьютерный мир (812) 333-00-33; СТР Компьютерс (812) 542-4551; Барнаул: C-Trade (3852) 38-10-00; Воронеж: РЕТ (0732) 77-93-39; Екатеринбург: Парад (3432) 51-48-22, Старттехно+ (3432) 56-85-01; Краснодар: Владос (8612) 62-33-73, Санрайз (8612) 640-066; Новосибирск: НЭТА (3832)16-33-11, Техносити (3832) 125-333; Ростов на Дону: Центр-Дон (8632) 698-668; Самара: Прагма (8462) 701-701; Томск: Интант (3822) 41-55-32; Тюмень: AD Systems (3452) 22-35-33; Челябинск: Японская электроника (3512) 63-74-34; Хабаровск: Anykey (4212) 328-155

Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino Intel Centrino logo, Celeron, Intel States and other countries.



...Что скоро на компьютере появится страшная игрушка с маленькой девочкой из моего любимого «Звонка». И подтолкнула эта новость меня на размышления – а чего это она такая маленькая и все от нее шарахаются, а я такая большая, но меня никто не пугается?! Решила вот измениться, нагнать на товарищей страху. Ну а поскольку больше всего времени я провожу со всякими там главредами, замредакторами и редакторами в офисе, весь ужас моего величия пришлось отведать на своей шкуре им.

Перво-наперво, я запретила подводить итоги конкурса по **HoMMV** в этом номере. Не знаю, зачем я это сделала, но эффект от содеянного оказался просто колоссальным. Узнав об этом, ребята стали в панике бегать по комнате, кричать о каких-то там юбиках и нивалах. Но было уже поздно...

Ну а затем пакости начали сыпаться как из Рога Изобилия. Так, я самолично перенесла готовый «Разговор по душам» в следующий номер – ну не нравится мне эта рубрика! Туда же полетела «Софттема». Это я вообще не перевариваю – там столько текста заверстывать надо, просто мрак... Апофеозом моей ужасности стал приказ в следующем же месяце вернуться к прежнему

Y3HAJIA.

объему. Лето у них, понимаете ли, писать не о чем. Бла-бла-бла... Я так сразу и сказала – если в сентябре 240 полос не будет, уйду к конкурентам. У издателя от этой новости на голове волосы поседели, а я сразу поняла – меня бояться стали. В общем, мне нравится быть страшной. Думаю, этот образ подходит мне как нельзя лучше. Так что бойся и жди моего возвращения!

Всех пугала Инна Недосекина

Помни! Рекомендованная розничная цена на наш журнал — 140 рублей! Не поддерживай недобросовестных продавцов, покупай журнал там, где он продается по рекомендованной цене!

БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ В РОССИИ 8-800-200-3-999

Если у тебя возникают вопросы по подписке на любимый журнал – звони! Мы поможем тебе подписаться УДОБНО и ВЫГОДНО!!!

За ОДИН час:





оборот минутной стрелки

300 000 KM/c * 3600 c 40 000 KM

27 000 раз свет проходит вокруг земли

3600 c

300 000 откликов в мониторах LG Fatron



Больше насышенности и четкости с Flatron f Engine

FLATROIC FEIGHT - presentational very



FLATRON" [CD] L1730 L/5/P 17"TFT LCD Monitor





ren. (095)970-13-83

www.technotrade.ru

MOCKBA: Assures (065)/84-72-24, Aprel (065)/86-72-34, Aprel (065)/86-54-07, Serus Berep (065)/30-30-30, Дипайн (065) 860-22-22, Инглайн (065)/641-61-61; Компиния Мир (065)/80-00-00; М Видио (005) 777-77-75; HacTopr (095)353-38-25; Hecc (095)216-70-01; Orga (095)254-02-38; Reparter 94 (095)784-67-00; Pagamountest community (095) 953-81-79; Ceresan Reforances (095)784-64-00; Chaprillacter (095)970-15-15; 0-Uerry (095)970-15-30; Polaris, 755-55-57; ULTRA Computers (095)775-75-86 USN-Computers (095)775-82-02, BAPHAYR: Kommuni Melitri (1852)04-45-57. K-Tpelli (1852)66-69-00. BRADHBOCTOK: DNS (4232)03-04-54. BORFOFPAZ: 4-special-Borringaz, DOO (8442)86-66-88. EKATEPIHESPF: Serval Birrejr (343)277-65-18. Knocc 4:servaresp (343)285-95-39. MPKYTCK: Kowner-Ko (1852)25-83-38; KASAHb: Arcounts (8832)73-77-32; KMPOB: TexTipos (8332)35-13-25; KPACHOJJAP; Sinagoc (8612)10-10-01; Ossa Kinetwerep (8612)15-11-44; KPACHOSIPCK: Старизм ООО (3912)62-33-99; НИЖНЕВАРТОВСК: Армул (3452)04-09-20. НИЖНЯЙ НОВГОРОД: Домициний Компьютер (8312)18-60-00. ЮСТ (8312)75-96-56. HOBOCKEMPCK: Диадими (2832)25-62-73. Der HCK (2832)12-61-42; Klastmenn Forth (2832)11-00-12; Resen (2832)20-06-45; OMCK: Emisec Tecomica (2812)23-33-77; Microco (3832)53-16-17: OPEHEXPT: Mempo (3832)75-68-00. REPMS: TACKOM (3422)56-37-78, REHSA: Gapeson (8412)58-50-61. POCTOB-HA-GOHY: Severt (8632)72-66-00. Tecemonies (6632)90-31-11, Unifiede (1632)97-30-14, CAPATOB: ATTO (6452)44-41-11, SummerMapper (6452)25-13-14, CAMAPA: Assyc (8462)70-65-65, Plumes (8462)70-17-01, TOMER: Annie (8462)70-17-01, TOMER: Annie (8462)70-050, TOMER: Appendix (8462)70-0 (3472)91-21-12: 4ERREWHCK: Далжер (3512)34-46-93; Hairgin (3512)61-22-91; Harac-38M (3512)32-85-50;

№ РЕЦЕНЗИИ



THE BARD'S TALE – ПЕРВАЯ ИГРА ЖАНРА ИНТЕРАКТИВНОЙ ПАРОДИИ



AREA 51 – ЧТО ПОДУМАЮТ ИНОПЛАНЕТЯНЕ, ЕСЛИ УВИДЯТ ЭТУ ИГРУ?



🕨 ОБРАТИ BHUMAHUE! BLACK & WHITE 2 – БОЖЕСТВЕННАЯ



ИЗ ПЕРВЫХ УСТ COMMANDOS: STRIKE FORCE – OHИ **ВОЗВРАЩАЮТСЯ**

c. 106`



» под прицелом «КОМБАТ» - ВТОРАЯ МИРОВАЯ ПО-УКРАИНСКИ



PETPO DUKE NUKEM – ВСЕ, ЧТО ТЫ ХОТЕЛ ЗНАТЬ О ГЛАВНОМ НАДИРАТЕЛЕ ЗАДНИЦ

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

Акелла	2 обложка	Nival	81
Dina Victo	ria	Mados	97
	3 обложка	Лучшие цифровые	9
BENQ	4 обложка	камеры	147
ASUS	1	Неон	151
Технотрей	йд 3	Leadtek	163
1C 9	9, 11,15 21, 7, 41, 45, 49,	Моторшоу	171
33, 35, 37	, 41, 45, 49,	Е-шоп 197,	207
53, 161		Наше радио	203
Акелла	23, 25, 27,	Страна игр	210
29,31		DVD - Эксперт	211
FoxConn	39	Poligon	215
Руссобит-		OnBoard	215
	123	Хакер Спец	218
Soft Club	73	Mountain Bike	219
Бука	77, 85, 95, 99	SYNC 192,	193



F.F.A.R.

12 История Monolith в играх

14 Кинооснова F.E.A.R.

TEMA HOMEPA 2

16 Фотографии с Е3

Консоли нового поколения

НОВОСТИ

18

22 События индустрии

30 Российские новости

38 Новости киберспорта

42 Релизы и бестселлеры

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

48 Half-Life 2: Lost Coast 50

Prince of Persia Kindred Blades

52 Spore

Peter Jackson's King Kong 54

56 Alan Wake

58 Black & White 2

Морской Охотник

66 Call of Duty 2

Spellforce 2: Blend of Perfection 70

74 Company of Heroes

78 UFO: Alien Invasion

Stranger 86

96

100

Bet On Soldier

88 Abyss Lights: Frozen Systems

gn Crime Life: Gang Wars

92 Conflict: Global Terror

Diplomacy

Pro Evolution Soccer 5

98 Phantasy Star Universe

Precursors

ПОД ПРИЦЕЛОМ!

102 Комбат

ИЗ ПЕРВЫХ УСТ

106 Commandos Strike Force

РЕЦЕНЗИИ

112 The Bard's Tale

Ночной Дозор 116

NHL Eastside Hockey Manager 2005 120

124 Still Life

128 Койоты. Закон пустыни

132 Supreme Ruler 2010

136 Area 51

140 Codename: Panzers, Phase Two 144 Sacred Underworld

148 S.C.A.R. - Squadra Corse Alfa Romeo

152 Spellforce: The Shadow of the Phoenix

154 Singles 2: Triple Trouble

156 Juiced

158 Первая Мировая

160 ВИТРИНА

РАЗВЕДКА БОЕМ

164 МФЛ. Итоги сезона

166 Слияние. Фестиваль веселья

168 Турнир 10 городов

ИГРОВОЙ ОНЛАЙН

172 Онлайновые новости

174 Флэш-рояль

176 Guild Wars. Заметки у бивуака. Том первый.

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ

178 Lada Racing Club

180 You Are Empty

182 Блицкриг 2

ЖЕЛЕ30

184 Железные новости

186 Тестирование 19-дюймовых ЖК мониторов

Минитест Prestigio P175M

191 CROSSFIRE ПРОТИВ SLI

HFI P.TXT

194 Коды

195 Easter Eggs

196 Советы по The Bard's Tale

108 Duke Nukem 3D. Надиратель задниц!

202 Лайджест 204

Apogee. Так закалялся Дюк

206 Ретро-новости

О НАБОЛЕВШЕМ

208 Письма

КОНКУРСЫ

Конкурс F.E.A.R. 214

Конкурс MobileQuest 216

217 Конкурс «Вспомнить все»

218 Итоги конкурса «Далекая Колумбия»

220 Содержание дисков журнала

АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА



РАЗВЕДКА БОЕМ

СЛИЯНИЕ' 2005 РАССКАЗ О САМОМ ЯРКОМ МОЛОДЕЖНОМ ФЕСТИВАЛЕ ГОДА ЧИТАЙ НА СТР. 166

О ТОМ, ЧТО ПРЕДСТАВЛЯЮТ СОБОЙ КОНСОЛИ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ ЧИТАЙ НА СТР.18

ПОСТЕРЫ И НАКЛЕЙКИ



Abyss Lights: Frozen Systems	88	Prince of Persia Kindred Blades	50
Alan Wake	56	Pro Evolution Soccer 5	96
Area 51	136	Sacred Underworld	144
Bard's Tale	112	S.C.A.R. – Squadra Corse Alfa Romeo	148
Bet On Soldier	86	Singles 2: Любовь втроем	147
Black & White 2	58	Spellforce 2: Blend of Perfection	70
Brothers in Arms: Road to Hill 30	146	SpellForce: The Shadow of the Phoenix	152
Call of Duty 2	66	Spore	52
Codename: Panzers, Phase Two	140	Still Life	124
Colin McRae Rally 2005	146	Stranger	82
Commandos Strike Force	106	Supreme Ruler 2010	132
Company of Heroes Conflict: Global Terror	74	The Bard's Tale	112
Conflict: Global Terror	92	UFO: Alien Invasion	78
Crime Life: Gang Wars	90		
Diplomacy	94	You Are Empty	180
F.E.A.R.	11	Блицкриг 2	182
Guild Wars	176	Дарвиния	148
Half-Life 2: Lost Coast	48	Койоты. Закон пустыни	128
Juiced	156	Комбат	102
Lada Bacing Club	178	Константин: Повелитель тьмы	149
Lada Racing Club NHL Eastside Hockey Manager 2005	120	Морской Охотник	62
Peter Jackson's King Kong	54	Ночной дозор	116
Phantasy Star Universe	98	Первая мировая	158
Precursors	100	Пластилиновая камасутра	148

ДАВАЙ ДЕЛАТЬ ЖУРНАЛ ВМЕСТЕ!

Хочешь принимать участие в подготовке каждого номера журнала!? Становись участником нашей тест-группы! Пришли письмо по адресу yashina@gameland.ru , где сообщи свои Ф.И.О., возраст, точный почтовый ад-рес и e-mail. В теме письма укажи: "Тест-группа журнала «**РС ИГРЫ**». После каждого номера тебе по электронной почте будет отправляться анкета, заполняй ее и отправляй нам. Самые активные получат памятные подарки от редакции!

Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ № 77-16488 от 22.09.2003 Выходит 1 раз в месяц.

№07(19), ИЮЛЬ 2005

www.pc-games.ru

РЕДАКЦИЯ

главный редактор

PR-менеджер

арт-директор Евгений Малеев maleev@gameland.ru зам. главного редактора Инна Недосекина <u>nedosekina@pc-games.ru</u> дизайн и верстка Даниил Леви daniil@pc-games.ru редактор

редактор раздела «Новости» Иван Гусев Илья Зибирев ueoai@pc-games.ru редактор Лиза Снежная лит.редактор/корректор Максим Баканович baxx@gameland.ru Начальник PR-отдела

Мельнийчук Ксения ks@gameland.ru DVD/CD

Дмитрий Голубничий gerokunst@pc-games.ru

Семен Чириков sem4@pc-games.ru главный редактор Юрий Пашолок зам. главного редактора Виктор Бардовский редактор раздела киберспорт Артем «ВороН» Воронин редактор раздела софт/shareware Почта диска и техническая поддержка disk@pc-games.ru

ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

Рубен Кочарян test lab@gameland.ru руководитель Федор Добрянский dr.cod@gameland.ru главный инженер

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ» E-mail: post@pc-games.ru, Тел.: 935-7034

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова alyona@gameland.ru руководитель отдела Константин Говорун wren@gameland.ru редактор WEB-master Иван Солякин ivan@gameland.ru

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru директор по рекламе Ольга Басова <u>olga@gameland.ru</u> руководитель отдела рекламы цифровой и игровой группы

Сергей Нагаев <u>nagaev@gameland.ru</u> менеджер Максим Соболев sobolev@gameland.ru менеджер Ольга Емельянцева olgaeml@gameland.ru менеджер Марья Алексеева трафик-менеджер Евгения Горячева goryacheva@gameland.ru менеджер (095)935-7034; факс: (095)924-9694 Телефоны:

ДИСТРИБЬЮЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов <u>vladimir@gameland.ru</u> руководитель отдела Андрей Степанов andrey@gameland.ru оптовое распространение Алексей Попов popov@gameland.ru подписка Яна Агарунова <u>yana@gameland.ru</u> PR-менеджер (095)935-7034; факс: (095)924-9694 Телефоны:

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

000 «Гейм Лэнд» учредитель и издатель Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru директор Борис Скворцов boris@gameland.ru финансовый директор Юрий Поморцев yury@gameland.ru издатель

PUBLISHER

Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru director Yury Pomortsev <u>yury@gameland.ru</u> publisher

Phone: (095)935-7034; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P. http://www.aha.ru; Тел.: (095)250-4629

Типография

OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246 Тираж 60 .00 экземпляров

Рисунок на обложке: Анна Исаева

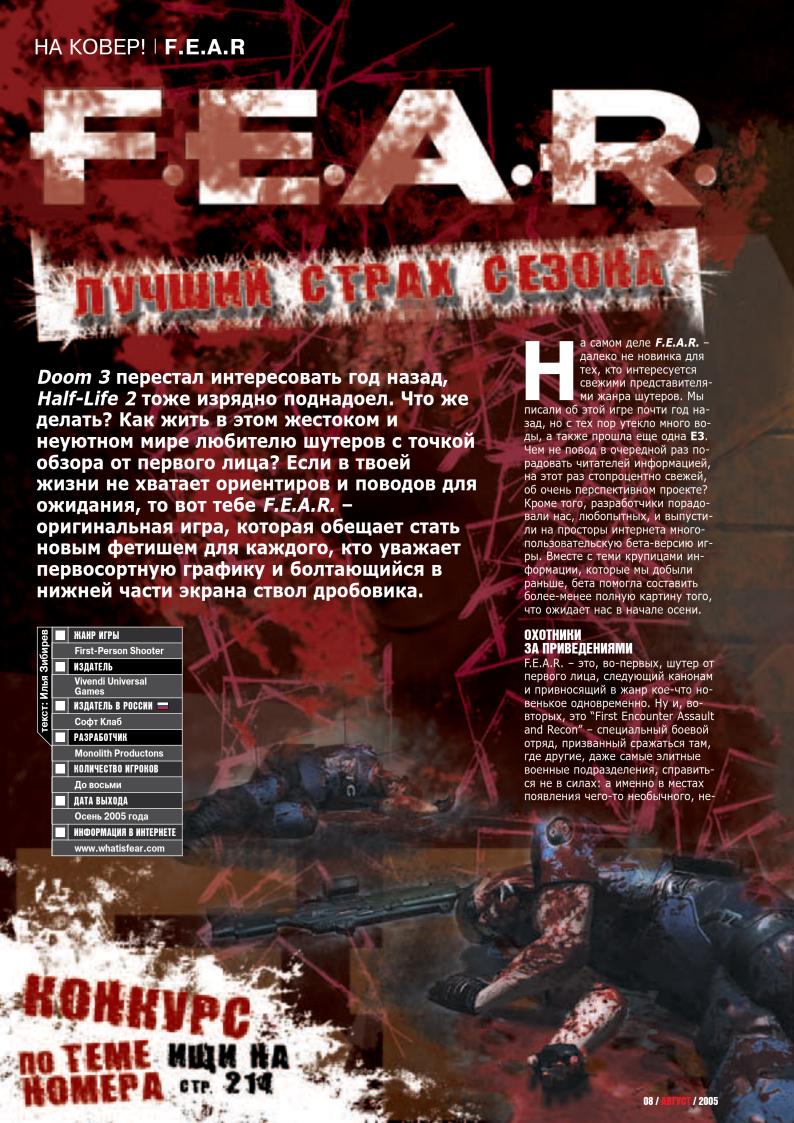
Рисунки в рубриках Editorial и «О Наболевшем»: Александр Черногоров

Цена свободная

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не ре-

цензируются и не возвращаются.

цепэлируются на евоэрощаются. При цитировании или инои использовании материалов, опубликованных в настоящем изда-нии, ссылка на «РС ИГРЫ» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.



F.E.A.R | COVER STORY

объяснимого и паранормального. Не стоит, думаю, уточнять, что в игре ты выступишь в роли бойца этого подразделения и будешь заниматься борьбой с различной нечистью, которая, если верить разработчикам, так и норовит проникнуть в наш многострадальный мир. Не очень понятно, впрочем, почему бойцы антипривиденческого отряда вооружены тем же огнестрельным оружием, при помощи которого обычно демократизируется общество и искореняется терроризм, ну да ладно. Ведь игры-то мы еще толком не видели, и понять, насколько материальными и подверженными раздражению от попадания в голову свинца будут наши недруги, мы не можем. Вот в любимом каждым культурным человеком Doom демоны и исчадья Ада охотно погибали от хорошего заряда картечи в голову - значит, можно провернуть подобный фокус и здесь.

хьюстон, У НАС ПРОБЛЕМЫ

Даже если очень хорошо присмотреться, отличий в сюжетах F.E.A.R. и того же **Doom**, особенно оригинального, найдется не так уж и много. В некий комплекс военно-космического назначения внезапно вламывается толпа людей в камуфляже. Правительство реагирует обычным образом – посылает разобраться с неудачниками отряд десантников. После того как отряд входит на территорию комплекса, омерзительный шум в наушниках радио делает невозможной связь с базой, а когда шум пропадает, база уже не может выйти на связь с бравыми десантниками. Что же произошло на тер-

ритории комплекса? Куда делся целый отряд отлично подготовленных и до зубов вооруженных бойцов? Не обошлось тут, видимо, без Странного и Необычного. Самое время звать F.E.A.R.

Такая вот завязка. В качестве бойца спецподразделения по борьбе со Странным, тебе предстоит ураганом пронестись по всей базе, уничтожая агрессивно настроенных граждан и пытаясь понять, что же здесь, собственно, происходит. Правда, насчет урагана я немного пошутил. Игра заставит тебя прятаться по углам, дрожать от страха и жалеть, что в свое время ты не выбрал для службы какой-нибудь другой род войск.

БОЯТЬСЯ!

При таком названии не пугать игрока для F.E.A.R. было бы преступной халатностью. К счастью, игра никаких вольностей себе не позволяет и обещает пугать всеми доступными средствами.

Все мы давно привыкли, что, когда имеешь дело с потусторонними силами, приходится ожидать всяческих стонов из шкафов, шорохов, скрипов и прочей подобной чертовщины. F.E.A.R. заставит тебя бояться по-настоящему. Люди, игравшие на ЕЗ в версию игры, утверждают, что в процессе ознакомления с оной серьезно беспокоились за сухость своих подштанников. Конечно, наши коллеги, да и мы тоже,





HA KOBEP! | F.E.A.R

NYWKH - HE HIPYWKH

Какая хорошая игра может обойтись без красивого, привлекательного и убийственно бабахающего оружия? Да никакая. А оружие у нас намечается следующее: стандартный пистолет, пожирающий патроны пистолет-пулемет и штурмовая винтовка, вечный друг десантника на пару с дробовиком. Дальше – «игрушки» серьезнее: гвоздомет – оружие богов, заставляющее скорбеть самого Диавола, Боевая Пушка – видимо, нечто со страшным калибром, снайперско-плазменная пушка и портативная ракетная установка. В общем, весело.





иногда любим сделать из мухи слона, но здесь – явно не тот случай. Игра будет постоянно давить на тебя. В основном – простыми, но очень эффективными способами. Возьмем хотя бы звук. Постоянный едва отчетливый шепот в ушах, невнятные стоны и плач за углом в такой атмосфере даже бравый солдат не сможет сохранить спокойствие и выдержку. А уж если солдату начинает казаться, что какой-то карлик забежал за угол, считай, что обезьяне дали в руки штурмовую винтовку. Будет стрелять во все стороны. То есть, ты будешь, ведь все эти радости придется испытать на своей шкуре именно тебе.

Что же мы увидели в небольшом ролике, который прилагался к многопользовательской «бете» и демогопользовательской «бете» и демогопользовательской «бете»

нстрировал возможности движка? Разработчики показали несколько отрывков игры, в каждом из которых с бойцами спецподразделения происходило Необычное. Самое невинное: ребят разрывало на части, подвешивало к потолку, убивало разрядом энергии, из которого затем материализовывалась какая-то тварь. Особенно порадовала девочка (см. врезку). Думаю, если так пойдет и дальше, то у нас появится новый кандидат на звание «Самая Страшная Игра».

УМНИКИ

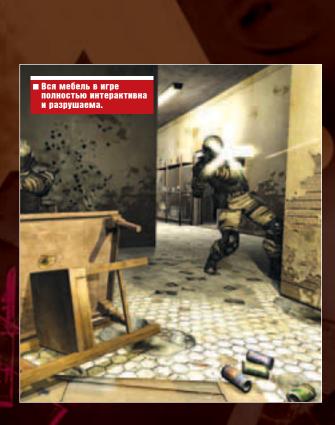
У студии Monolith есть и еще один повод гордиться – это искусственный интеллект врагов. Возвращаясь к все той же версии игры, показанной на ЕЗ: очевидцы утверждают, что противник ведет себя на удивление логично, разумно и непредсказуемо. Если обнаружить мерзавца, сидящего за ящиком и пытающегося убить игрока в первый раз, то он не будет глупо вылезать из укрытия раз в пару секунд и стараться попасть в тебя. В первый раз он, скажем,

У Monolith есть и еще один повод гордиться — это отличный искусственный интеллект твоих врагов искусственный интеллект твоих врагов









быстренько перекатится к стене с дырой и будет вести огонь оттуда. А если тебя убьют и ты вернешься на это же место еще раз, то тот же знакомый мерзавец будет закидывать тебя гранатами, убежит за подмогой или просто будет ждать, пока ты подойдешь поближе. F.E.A.R. не даст нам расслабиться, убивая толпы глупых, одинаковых болванчиков. Видел в фильмах перестрелки в офисных зданиях, складах и прочих закрытых пространствах? В F.E.A.R. они будут не менее зрелищными, только вот всю сложность этого процесса тебе придется ощутить на собственной шкуре.

СТРАШНЫЕ КРАСОТЫ

Графически F.E.A.R., скорее всего, установит новую планку качества графики в шутерах от первого лица, да

УЖАСЫ ПРОШЛОГО

Принято считать, что самыми «хорроровыми» играми на все времена являются так называемые survival shooter'ы, вроде **Resident Evil** или почтенной серии **Alone in the Dark**. Однако есть одна замечательная игра, которой в графе «жанр» легко можно поставить «ужасы». Это **Clive Barker's Undying**. Как нетрудно догадаться, игра создана по мотивам произведений **Клайва Баркера** (Clive Barker) и обладает такой атмосферой, что играть в нее ночью в тихих помещениях крайне не рекомендуется. В общем, **F.E.A.R.** есть на кого равняться.





HA KOBEP! | F.E.A.R

СТРАННОСТИ И ДЕВОЧКА

Как ты уже знаешь, **F.E.A.R.** будет просто напичкан страшным. Особенно давящим на психику, как обещают разработчики, будет повсеместное появление некой маленькой девочки в красном платье. Говорят, без нее не обошлось и при главном катаклизме, заставившем тех самых незваных гостей в камуфляже — мы тебе этого не говорили — сойти с ума и начать убивать всех подряд. После знакомства с «бетой» мы авторитетно заявляем: девочка действительно получилась хоть куда. Даже по потолку ходить умеет.









и во всех играх вообще. Подтверждение тому – ролики и скриншоты с недавней ЕЗ. Даже на страницах журнала видно, что таким изображением ранее могли похвастаться разве что **Doom 3** да **Half-Life 2**. И то – с оговорками. Сами же создатели игры, во-первых, безапелляционно утверждают, что самая красивая игра на сегодняшний день – это Half-Life 2, и столь же безапелляционно – что F.E.A.R. ее по этому (то есть – и по этому тоже) показателю сделает с легкостью.

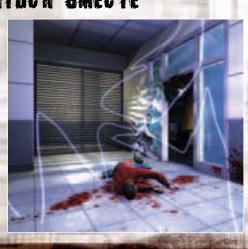
Бета-версия наглядно демонстрирует: графика в шутерах от первого лица вышла на абсолютно новый технологический уровень, и не заметить это может только слепой.

F.E.A.R. в этом смысле не то что не отстает от лидеров, но и сама не прочь побежать впереди всех. Игра предлагает нам текстуры крайне высокого разрешения, кучу новейших спецэффектов, bumpmapping и прочие радости счастливого владельца дорогой видеокарты. Помимо этого, на изображение, видимо, частенько накладываются различные пост-эффекты, символизирующие взаимодействие мира реального и мира потустороннего: motion blur («смазывание» движущихся объектов) и прочие. Системные требования для всей этой красоты пока что не заявлены, но разработчики скромно сообщают, что в F.E.A.R. с комфортом можно будет

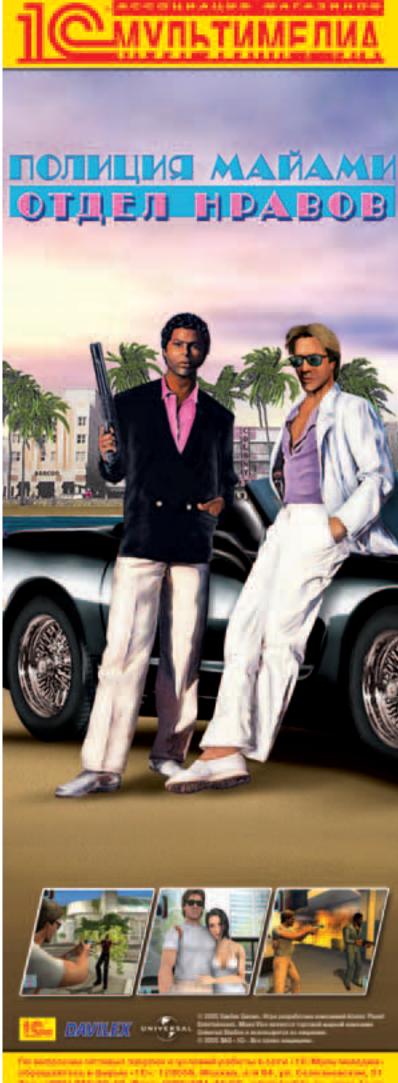
BORTHCH BMECTE

Мультиплеер в **F.E.A.R**. не будет чем-то сногсшибательным и оригинальным. Разработчики концентрируют свое внимание, прежде всего, на однопользовательских миссиях, крепком сюжете и давящей и пугающей атмосфере. Многопользовательский режим не уйдет от стандартного deathmatch слишком далеко, впрочем, такие интересные вещи как, скажем, slo-то там все-таки будут.

Знакомство с той же «бетой» показало: мультиплеер в игре вполне жизнеспособный, карты пригодны для организованного отстрела друг друга, а оружие неплохо сбалансировано.







HA KOBEP! | **ИГРЫ MONOLITH**

Студия Monolith пережила за свою историю и горькие проваль, и звездные подъемы. Да, сегодня ее сотрудники известны благодаря целому ряду бесспорных шедевров, но такой успех разработчика преследовал не всегда. В этом материале мы рассмотрим наиболее значимые игры, выпущенные компанией. В преддверие выхода многообещающей *F.E.A.R.*, окунись в историю Monolith вместе с нами. Своих героев надо знать в лицо.

81000

ДАТА ВЫХОДА: 1997 год

Мопоltін ворвалась в игровую индустрию с ручьями крови, которые текли на наши клавиатуры из игры **Blood**. Она полностью оправдывала свое название – тебя ждала куча мяса и море крови, оригинальные и чрезвычайно притягательные виды оружия (например, вилы) и возможность поиграть за настоящего вампира. Сделано все это было на движке от **Duke Nukem**, по тем временам выглядело очень неплохо.

SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION

ДАТА ВЫХОДА: 1998 год

Первый проект компании, созданный на движке собственной разработки, Lithtech. Игра, в которой можно было передвигаться как на своих двоих, так и управляя многотонными анимешными роботами. Shogo была весьма тепло принята критиками и публикой. Она стала одним из первых проектов, локализованных в нашей стране. Хорошая игра, которая не была похожей на мясное царство из Blood, но которая обладала своими приятными чертами.

BLOOD 2: THE CHOSEN

ДАТА ВЫХОДА: 1998 год

А потом случилось непонятное. Выпустив **Blood 2: The Chosen**, Monolith, вероятно, допустила огромную ошибку. Движок *Lithtech* не смог перенести в трехмерную перс-

пективу всю кровавую красоту

первой части, игра не могла надолго удержать за компьютером поклонников **Blood**. По сути, Blood 2 обладала лишь парой неплохих идей, которых многим оказалось мало. Фанаты в ярости, Monolith краснеет от позора.

GET MEDIEVAL

ДАТА ВЫХОДА: 1998 годЗатем компания разродилась нес-

войственным для себя проектом: мы получили изометрическую аркаду, римейк популярной *Gauntlet*, в котором, играя за одного из нескольких фентезийных героев, игроку предстояло очищать подземелья от населяющих их монстров. Простенькая графика, плоский и невыразительный игровой процесс – и, как следствие, крайне прохладный прием публики и прессы. Заслужено, впрочем.

GRUNTZ

ДАТА ВЫХОДА: 1999 год

Далее последовала наполовину стратегия, наполовину головолом-ка *Gruntz*. Под наше руководство попадали забавные существа, которым мы помогали искать дорогу домой. Игровой процесс был достаточно увлекательным, но шедевр в жанре puzzle у компании все-та-

ки не получился. Чего, пожалуй, и не требовалось – Gruntz была просто симпатичной головоломкой без амбиций.

SANITY: AIKENS ARTIFACT

ДАТА ВЫХОДА: 2000 год

Затем к нам пришла **Sanity**, псионический экшен с элементами RPG, слегка напоминавший **Diablo**. Оригинальная идея, симпатичная графика и неплохой сюжет заставили многих представителей прессы выставить игре довольно высокие оценки, а вот публика проект приняла не так тепло.

Еще один «просто хороший», но не шедевральный релиз – и за



ИГРЫ MONOLITH | COVER STORY



Monolith окончательно закрепилась бы слава «просто разработчика». К счастью, компания такого не допустила.

THE OPERATIVE IN: NO ONE LIVES FOREVER

ДАТА ВЫХОДА: 2001 год

Бомба взорвалась моментально, раскидав нас в стороны красивой графикой, отменным юмором и потрясающим стилем. Это был настоящий шпионский боевик, под завязку напичканный пародиями на «Бондиану», навороченными гэд-жетами и зловещими врагами. Игру нужно было только запустить: дальше она сама брала тебя за жабры и ненавязчиво проводила по закоулкам своего симпатичного сюжета, знакомя со смешными персонажами и заставляя с удовольствием стрелять в комичных врагов. Если, конечно, у тебя был хороший компьютер: по тем временам проект оказался весьма требовательным к железу. Хотя за потрясающий стиль, затягивающий игровой процесс и тонкий юмор **NOLF** готовы были простить все что угодно.

ALIENS VS. PREDATOR 2 DATA BUXODA: 2001 год

Останавливаться на достигнутом компания не собиралась. Вместо этого она взяла и сделала невероятный сиквел к отличной игре. Monolith выжала из идеи борьбы Хищника и Чужих все соки, выдав в итоге потрясающе интересный проект, отличавшийся сильным сюжетом и действительно разными персонажами. Всемогущий Хищник, невероятно изворотливый Чужой и затерявшийся между ними вечно напуганный Десантник-человек - играть за каждого из этих ребят было одно удовольствие.



NO ONE LIVES FOREVER 2: A SPY IN HARM'S WAY

ДАТА ВЫХОДА: 2002 год

А потом к нам еще раз изящно пришла **Кейт Арчер** из *NOLF*. Пришла, разбив вдребезги все предрассудки насчет неудачных продолжений игр-шедевров. И снова отличный юмор, снова легкая поступь девушки-агента по тупым головам подчеркнуто здоровенных врагов, снова отличный сюжет и яркие персонажи. Во вторую часть проекта надо играть просто потому, что в нее надо играть. Это хит, шедевр, называй, как хочешь, но хотя бы в демку поиграй обязательно.

TRON 2.8

ДАТА ВЫХОДА: 2003 год

Продолжая разрывать на части предрассудки, Monolith выпустила потрясающую игру по фильму. Пускай кинолента вышла 20 лет назад, но компания все равно смогла удачно перенести ее атмосферу и стилистику в современный мир, адаптировав картину к реалиям нашего времени. Необычный сеттинг - игровые события происходили внутри компьютера, красивая и стильная графика и, как обычно, убойный

геймплей заслуженно выделили **Tron 2.0** среди экшенов 2003 года.

CONTRACT LACK

Затем Monolith зачем-то выпустила п<mark>рикв</mark>ел к *NOLF*, в котором нам предстояло играть за одного из тех, с кем мы сражались в предыдущих играх серии. Причем общий уровень проекта трудно было назвать высоким: прохождение было определенно скучным и неинтересным. Тупой, не замутненный интеллектом экшен, устаревшая графика и практически полное отсутствие фирменного юмора серии стали настоящим надгробным камнем Contract: J.A.C.K.

THE MATRIX ONLINE

ДАТА ВЫХОДА: 2005 год

Попав в здешнюю Матрицу, игрок первым делом думал: это что, Monolith сделала? Нет, у проекта, конечно, есть свои достоинства и своя армия поклонников, но... В общем, не зря совсем недавно компания уволила почти треть своего штата большая часть потерявших работу отвечала за разработку игр именно жанра MMORPG. Уже второй не самый удачный проект от Monolith - не превращается ли это в традицию? Дать ответ на этот вопрос (надеюсь, отрицательный) сможет только выход F.E.A.R.







THE MATRIX (MATPHEA)

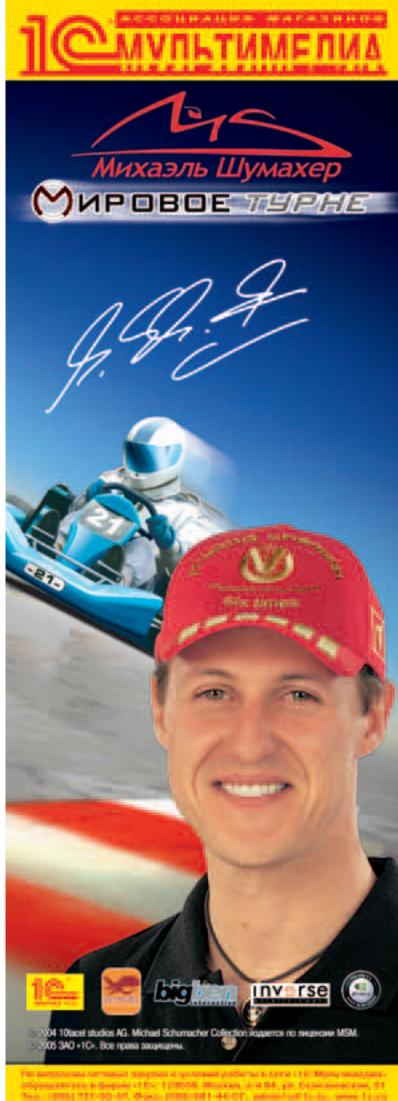
Знаменитая «Матрица» стала для тысяч людей ок ном в мир киберпанка. Для всех остальных она была просто отличным фильмом, доверху напичканным оригинальными спецэффектами и захватывающим дух экшеном. Пускай действительно великим фильмом была только первая часть трилогии, мы все равно любим матрицу, Нео, Тринити и других ее героев. Знаменитая сцена боя в фойе небоскреба, полеты с крыши на крышу и перестрелки в замедленном времени мало кого оставили равнодушным - братья Вачовски не зря читали в детстве много комиксов. Фильм производил впечатление с помощью всех своих составляющих: сюжетом, визуальным рядом, экшеном. К сожалению, обе игровые интерпретации картины вполне можно назвать неудачными - и Enter the Matrix от Shiny Entertainment, u The Matrix Online or Monolith не оправдали возложенных на них надежд. Зато именно благодаря «Матрице» (и Джону Ву (John Woo), конечно) в играх появился bullet-time. Он ворвался к нам вместе с мрачноватым парнем по имени Макс Пейн и надолго обосновался в индустрии, даря игрокам все новые и новые минуты счастья в замедленном времени. Между прочим, одним лишь bullet-time свои заимствования из «Матрицы» F.E.A.R. не ограничила. Помимо знаменитого эффекта заторможенности окружающего мира, игра в какой-то степени переняла у фильма и киберпанковский сеттинг. Кроме того, нас вполне могут ждать еще какие-нибудь сюрпризы - разработчики наверняка припрятали туза в рукаве. А пока что - все аналогии налицо. Включаем bullettime, забегаем в комнату, кося всех налево и направо из дробовика, а последнего врага с цинизмом валим метким ударом приклада. Честное слово, игра дошла до того, что некоторые приемы главного героя взяты прямиком из «Матрицы». И это отнюдь не плохо. По-моему, разработчики выбрали себе очень достойные примеры для подражания. Взятые у фильмов фишки пока что выглядят уместно и очень вкусно,

плюс, я уверен, еще не вся информация о связи игры и двух кинокартин обнародована разработчиками. Так что мы вправе















ELECTRONIC ELECTRONIC PUBLICATION OF THE PROPERTY OF THE PROPE











ПОЛЕ БИТВЫ – ЗЕМЛЯ | COVER STOPY 2

















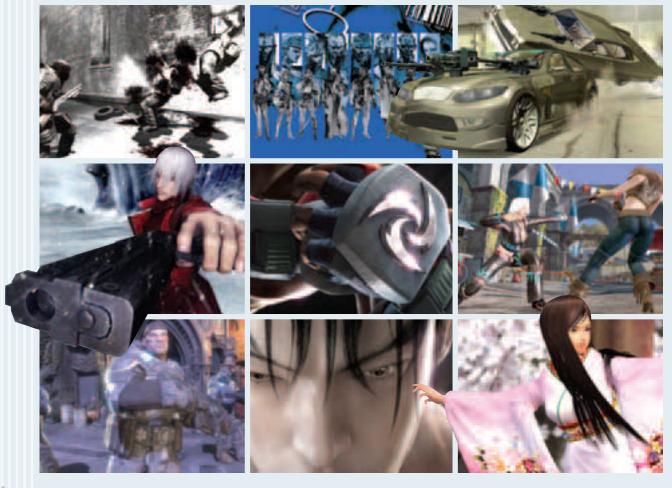
КОНСОЛИ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

ПОЛЕ БИТВЫ – ЗЕМЛЯ

Текст: Петр Головин

История всегда повторяется. Гиганты игровой индустрии прекрасно знают эту проверенную веками теорему и, следуя установленным законам, раз в пять лет начинают безумную гонку под названием «Консоли нового поколения». Участники постоянно меняются, и заранее назвать победителя в этом соревновании идей и технологий не берется никто. На E3'2005 был дан старт для PlayStation 3 от Sony, Xbox 360 от Microsoft и Revolution от Nintendo. Microsoft показала первые игры и провела массивную рекламную кампанию. Sony ограничилась демонстрацией технологических демок. На презентации Nintendo зрители смогли увидеть лишь небольшую черную коробку, которую президент компании Сатору Ивата (Satoru Iwata) с присущей ему скром-

ностью назвал «приставкой, равной которой по возможностям еще не было». Некоторые аналитики уже поспешили сделать выводы из увиденного и услышанного. Кто-то предрекает скорую смерть РС и наступление «царства консолей». Кто-то считает, что в перспективе нам грозит застой, ведь разработчики, на протяжении десятков лет эксплуатирующие одни и те же идеи, уже не в состоянии придумать что-то принципиально новое. Оппоненты едины лишь в одном: борьба между консолями нового поколения еще никогда не была настолько ожесточенной. Именно поэтому мы, журнал о компьютерных играх, отбросив в сторону предрассудки, хотим рассказать тебе о том, чем будет жить индустрия в ближайшие годы.



[18] 08 / ABFYCT / 2005

PLAYSTATION 3

Компания **Sony** зарекомендовала себя как ведущий производитель игровых приставок. Суммарные продажи PlayStation и PlayStation 2 по всему миру превысили отметку в 200 миллионов копий и продолжают расти! PlayStation 3 наверняка продолжит славную традицию своих предшественниц. Вероятно, технические характеристики консоли еще будут подвергнуты изменениям, но пока они выглядят более чем впечатляюще. Несмотря на то, что выход PlayStation 3 намечен на весну 2006 года, представители компании дают крайне неуверенные ответы на вопрос: «Как будут выглядеть реальные игры?». Впрочем, это стандартный ход Sony, к которому все уже давно привыкли. Чтобы ни говорили PR-менеджеры, проекты для приставок от Sony достигают качества технологических демок как минимум на второй-третий год существования консоли. И поэтому демонстрация видео из футуристического шутера *Killzone 2*, приведшего в восторг посетителей ЕЗ, вполне может оказаться частью хорошо отрепетированного спектакля.

ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ПРОЦЕССОР:
3.2 GHz Cell
ГРАФИЧЕСКАЯ ПОДСИСТЕМА:
NVIDIA RSX c 256MB GDDR3 (700MHz)
ПОДДЕРЖКА ВИДЕОРЕЖИМОВ:
480i, 480p, 720p, 1080i, 1080p
АУДИО:

5.1 канальный звук стандарта Dolby

SURTOUND SOUND
CHECKENHAR NAMATE:

ONOTE III IIAII IIAIII III.

256 MB XDR RAM (3.2GHz)

ДИСКОВЫЕ НОСИТЕЛИ:

Blu-Ray, BD, BD-ROM, Blu-ray Disc, CD, CD-DA, CD-DA (ROM), CD-R, CD-RW, DualDisc (audio side), DualDisc (DVD side), DVD+R, DVD+RW, DVD-R, DVD-ROM, DVD-RW, PlayStation 2 DVD-ROM, PlayStation 3 BD-ROM, PlayStation 3 DVD-ROM, PlayStation CD-ROM, PlayStation2 CD-ROM, SACD HD, SACD Hybrid (CD layer)

Memory Stick/Duo, SD и CompactFlash

СЕТЕВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ:

3 гигабитный Ethernet-порт (1 вход, 2 выхода)

Wi-Fi, Bluetooth 2.0, Bluetooth для джойстиков

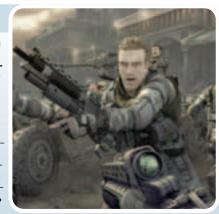
ДЖОЙСТИКИ:

Поддержка 7 беспроводных контроллеров



ПЕРВОЕ СЛОВО SONY

Зопу всегда умела удивлять игроков картинками и роликами из несуществующих игр. Ставка компании на графическое совершенство будущих хитов закономерное развитие витка технологий, раскручиваемого Sony перед запуском очередной консоли. Признаться, сейчас трудно поверить в то, что скриншоты из хэдлайнера линейки игр для PS 3 – KillZone 2 — демонстрируют реальный игровой процесс. Слишком уж совершенным кажется проект, дата выхода которого неизвестна даже менеджерам японского гиганта. Но ничего другого пока нет, а поэтому вылизанные до блеска машины, великолепная анимация персонажей и потрясающие спецэффекты, которые мы увидели в коротком ролике KillZone 2 на E3, еще долго будут будоражить воображение.



08 / ABIVCT / 2005 [19]

НА КОВЕР 2 | **КОНСОЛИ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ**

XBOX 360

В отличие от **Sony**, компания **Билла Гейтса** (Bill Gates) не стремится к эффектным трюкам. Практически все игры для этой приставки, показанные на ЕЗ'2005, - реально существующие проекты. К ним можно прикоснуться, в них можно поиграть. Основная проблема заключается в том, что из длинного списка тайтлов, готовых к запуску, только **Dead or** Alive 4 может заставить среднестатистического геймера распрощаться с \$400, которые ему придется отдать за приставку

Xbox-отделения Microsoft Джей Аллард (J. Allard), вряд ли станут катализатором продаж. Главный козырь компании ранний и одновременный в США, Японии и Европе старт консоли. Она появится в продаже в середине ноября.

каждому по хиту

Список игр, готовящихся появиться на Хьох 360, состоит из пятидесяти одной позиции. Но в числе реальных кандидатов, способных продать консоль, многие называют только Dead or Alive 4 и **Halo 3**. Первый будет доступен ко времени запуска приставки, второй должен увидеть свет во втором квартале следующего года. Интересно, что количество предварительных заказов на консоль уже превысило количество онлайновых заявок на покупку DoA 4 и Halo 3.



ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ПРОЦЕССОР:

3.2 GHz PowerPC

ГРАФИЧЕСКАЯ ПОДСИСТЕМА:

Разработка ATI с 512 MB GDDR3 и 10 MB встроенной DRAM

ПОДДЕРЖКА ВИДЕОРЕЖИМОВ:

16:9 широкоформатное 720р и 1080i, HDTV

Мультиканальная система

СИСТЕМНАЯ ПАМЯТЬ:

512 MB GDDR3 RAM (700 MHz)

ДИСКОВЫЕ НОСИТЕЛИ:

Xbox DVD, DVD-Video, DVD-ROM, DVD-R/RW, DVD+R/RW, CD-DA, CD-ROM, CD-R, CD-RW, WMA CD, MP3 CD, JPEG Photo CD, 20 GB съемный жесткий диск

СЕТЕВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ:

1 гигабитный Ethernet-порт, Wi-Fi ready, поддержка 802.11, Xbox Live Silver (бесплатно), Xbox Live Gold (\$12 в месяц)

ДЖОЙСТИКИ:

4 беспроводных контроллера, совместимых с Windows PC



REVOLUTION

Любая попытка отыскать болееменее достоверные данные о новой приставке **Nintendo** приводит к тому, что журналисты еще больше запутываются в информационных сетях,

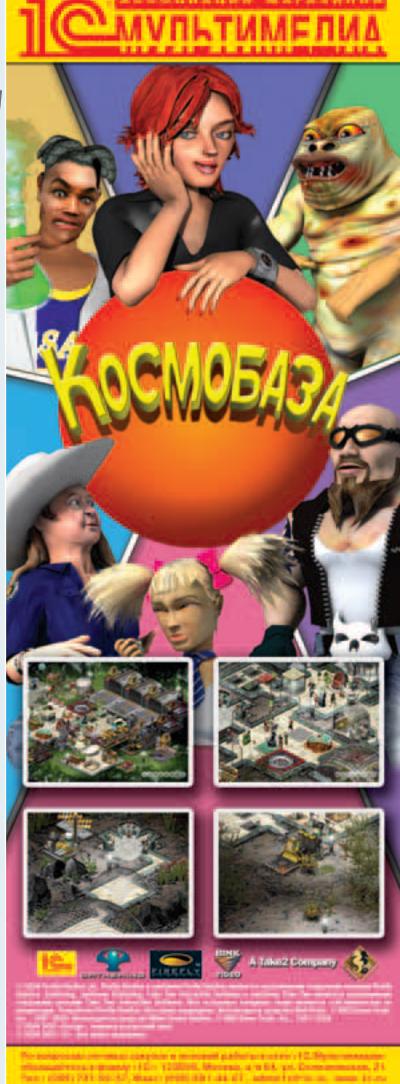


расставленных представителями компании. Громкое и весьма многообещающее название консоли говорит о том, что Nintendo действительно готова совершить революцию. Технические характеристики - вот первый камень преткновения, который компания никак не хочет убирать с пути любознательных игроков. Известно, что технологической основой новой консоли станет процессор Broadway от IBM и графический чип Hollywood от ATI. Как они будут работать? Как будут выглядеть реальные игры для Revolution? Похоже, ответ на этот вопрос мы узнаем только после появления коробок с приставкой на прилавках магазинов. Второй камень, который безуспешно пытаются обойти геймеры, - контроллер приставки. «Вы очень удивитесь, когда возьмете в руки джойстик Revolution», - заявляет Сатору Ивата (Satoru Iwata),

руководитель Nintendo. Такая недосказанность позволяет делать самые нелепые на первый взгляд предположения. Приставка же, помимо всего вышеперечисленного, будет обладать флеш памятью на 512Mb, слотом для SD-карточек, парой портов USB и возможностью выходить в сеть через Wi-Fi адаптер. Еще один козырь Nintendo – обратная совместимость Revolution с предыдущими консолями компании. Разве фанатам **Zelda** и **Mario** нужно что-либо еще?

Вполне возможно, Nintendo действительно готовит нас к перевороту на рынке консолей нового поколения. Однако переворот этот, если и произойдет, застанет нас лишь после выхода **Xbox 360** и **Playstation 3**, когда многим, вполне вероятно, до него не будет никакого дела.







Войне форматов быть! Компания Sony Computer Entertainment, продвигавшая Blu-ray, и компания Toshiba, ратующая за HD-DVD, так и не смогли договориться друг с другом. Так что не исключено, что в будущем и геймерам, и киноманам придется покупать два разных устройства для воспроизведения воюющих форматов. Еще недавно президент Sony **Кен Кутараги** (Ken Kutaragi) намекал: небольшой шанс на выработку единого формата есть, однако на днях вынес свой вердикт: «Игра закончена». Toshiba в свою очередь ответила Sony презрительным «фи».



В середине мая британская компания SCi Entertainment Group поглотила земляка Eidos Interactive, но с тех пор никак не может ее переварить. За последний квартал SCi понесла убытки в размере 7 миллионов долларов. Впрочем, руководство уверено в счастливом будущем объединенной компании. Британцы также намерены воспользоваться дистрибьюторской сетью Eidos Interactive. Брэнд Eidos также сохранят. SCi собирается издавать под ним и свои игры, поскольку название Eidos более узнаваемо, особенно в Северной Америке.

АЛИСА И РЕЗНЯ БЕНЗОПИЛОЙ



Дизель ждет, когда ему на затылке выведут штрих-код

То ли Голливуд стремительно наполняется геймерами, то ли тамошние сценаристы поисписались и, подобно Петросяну, начали озираться в поисках хороших шуток... то есть сюжетов. В любом случае, похоже, скоро фраза «фильм по мотивам игры» в рецензиях критиков начнет доминировать над привычным определением «кинематографичная игра». Итак, lights, camera, action!

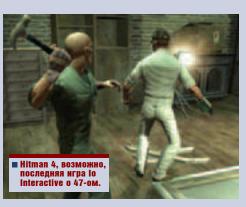
Еще четыре года назад умница Американ МакГи (American McGee) в своем интервью для российской публики посетовал на нерасторопность Голливуда. Мол, права на экранизацию *Alice* у него оторвали с руками, а вот запускать фильм в производство никто не торопится. Что ж, дело сдвинулось с мертвой точки. Сара Мишель Геллар (Sarah Michelle Gellar), хорошо знакомая тебе по сериалу «Баффи» и ужастикам «Я знаю, что вы сделали прошлым летом» и «Проклятие», подпила контракт на роль милой Алисы. Фильм по мотивам компьютерной игры American McGee's Alice и книгам Льюиса Кэрролла (Lewis Carrol) будет снимать немец Маркус Ниспел (Marcus Nispel), неплохо зарекомендовавший себя римейком «Техасской резни бензопилой». Фэны игры не скрывают разочарования: Геллар не кажется им подходящей актрисой на роль девочки с тесаком. Впрочем, сюжет игры чуток подправят и, в частности, Алису сделают старше - дабы ханжи и политиканы не шибко плевались слюной. Universal Pictures намерена запустить Alice в производство в самом ближайшем будущем.

Тем временем лысый нянька Вин Дизель (Vin



венной компании-разработчика Tigon Studios, лично заинтересовался персоной 47-го. Поговаривают, он даже пытается перекупить права на Hitman, и пятую часть приключений бесшумного убийцы будет делать именно Tigon Studios (или же Io Interactive под патронажем Tigon Studios). Если слухи станут реальностью, то герой *Hitman 5* обзаведется внешностью Дизеля и будет говорить его голосом.

Великий в своей ужасности немец Уве Болл (Uwe Boll) тоже собирается обзавестись еще одной лицензией на убийство игры. Его компания **Boll KG** сделала предложение студии Running With Scissors. Права на экранизацию жизни американского подонка, рассказанной в играх **Postal**, пока не достались Уве, но сделка может совершиться в любой день. Что ж, на этот раз выбор Болла нам кажется удачным - мастер трэша намерен снять фильм по трэшовой серии. В плотном расписании Уве нет ни свободного дня: он уже загубил *House* of the Dead и Alone in the Dark, а также только что закончил съемки BloodRayne, картины, которую критики называют «ходячим трупом». В ближайших планах: истребление Dungeon Siege и, собственно, Postal.





[22] 08 / ABFYCT / 2005







© 2005 "Akella"
© 2005 "Ascaron"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется. Е-mail: - support@akella.com Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614 представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua

AKELLA

НОВОСТИ



История Trauma Studios напоминала сказку. Девять энтузиастов из Нью-Йорка сотворили **Desert Combat**, лучший мод для онлайнового шутера Battlefield 1942. Шведская компания Digital Illusions приметила новичков и в сентябре прошлого года приобрела студию. Trauma стала работать над Battlefield 2 и неанонсированным шутером. И вдруг... Digital Illusions закрыла нью-йоркское отделение, мотивируя решение банальным «времена меняются». Сотрудникам Trauma предложено переехать в Швецию, однако пока никто из них не согласился.

Кабельный телеканал для геймеров **G4** огласил список претендентов G-Phoria Awards. Награда вручается впервые. В список номинантов попали игры, вышедшие в период с 31 марта 2004 года по 30 апреля 2005-го. Номинации утверждались экспертным советом, а вот претендентов выбрали геймеры. 9 августа церемонию покажут по G4. Наибольшее количество номинаций получили *Halo* 2, Grand Theft Auto: San Andreas, World of Warcraft и **Resident Evil 4**. Они, а также **Half-Life 2** и **God of War**, претендуют на звание «Игра года».



■ ФРИМАН ТАНЦУЕТ И ПОЕТ



MTV Networks, подразделение холдинга Viacom Inc., все больше внимания уделяет компьютерным и видео играм. По воле исполнительного директора Самнера Редстоуна (Sumner Redstone) в начале следующего года третья по величине медиа-империя Америки будет разделена на две компании. После отпочкования MTV Networks получит большую самостоя-■ Ларри классно тельность. Предполагается, что компания попытается вторгнуться в игровую индустрию. Конкретные студииразработчики пока не называются, а догадки и слухи не заслуживают доверия. Кстати,

Редстоун владеет 80.9 процентами издательства Midway.

Свою экспансию MTV Networks начала с приобретения развлекательного интернет-сервиса NeoPets Inc. Онлайновый тамагочи-симулятор

(www.neopets.com) пользуется огромной популярностью в США - 25 миллионов человек обзавелись здесь «питомцами». Реклама на сайте приносит отменный доход, так что MTV Networks не прогадало с покупкой.

А на канале **MTV2** недавно стартовал второй сезон шоу Video Mods. Персонажи игр в этой программе танцуют и развлекаются под музыкальные хиты. В прошлом году героиня **BloodRayne** дала жару под Evanesence, а Ларри из Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude кривлялся под Black Eyed Peas. Во втором сезоне покажут машинимы из **NBA** Street V3 (парни из группы Beastie Boys сделали свой ролик самостоятельно), серии Silent Hill, Lineage II и Half-Life 2. Посмотрим, так ли хорошо танцует мистер Фриман, как стреляет...

зажигал под

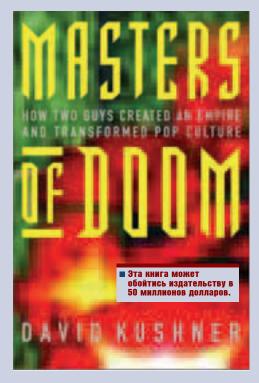
DOOMATЬ HAДО!

Книга Masters of Doom, написанная Дэвидом Кушнером (David Kushner) и посвященная истории компании id Software, вдохновила телевизионщиков на полухудожественный-полудокументальный фильм, а бывшего сотрудника id Майка Уилсона (Mike Wilson) - на судебный иск против издательства Random House. Уилсон считает, что его нагло и преднамеренно оклеветали. Причиной грядущего

судебного разбирательства стал автомобиль BMW. Автор книги написал, что Уилсон проворачивал всевозможные аферы в стенах id Software, и в частности, купил себе новую машину на деньги компании.

Майк Уилсон, успевший после id поработать в стуКушнер готов судиться за каждую строчку.

дии Ion Storm, сейчас занят созданием собственной компании Gamecock Media **Group**. Худших рекомендаций, чем дал ему Кушнер, придумать нельзя. Уилсон считает, что ему подрезали крылья на взлете и теперь

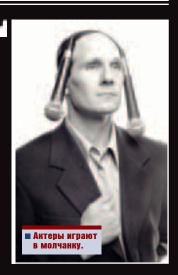


с ним никто не захочет иметь дело. Впрочем, он готов смириться со своей печальной участью и забыть о моральных страданиях, как только ему выплатят компенсацию - 50 миллионов долларов.





Анимационный сериал Нарру Tree Friends принес извест ность и неплохой доход своему создателю, компании Mondo Media. Симпатичные зверюшки убивали друг дружку под задорное «ла-ла-ла» сначала в Интернете, потом на DVD и, наконец, пробрались на телевидение. Теперь Mondo Media и компания Flashman Studios ищут издателя для игры, посвященной нежизнеспособным героем сериала. По мнению Брэда Ян**га** (Brad Young) из Flashman Studios, Happy Tree Friends 6yдет отличной игрой: простой, мрачной и полной черного юмора.



Профсоюзы актеров, озвучивающих игры, продолжают морочить голову. В начале лета Гильдия телевизионных актеров и Американская федерация телевизионных и радио артистов угрожали работодателям забастовкой, если те не начнут выплачивать актерам процент с продаж хитовых игр. Игровые издательства предложили повысить зарплату актерам на 39 процентов, и забастовку отменили. Однако недавно Американская федерация отказалась признать резолюцию совещания, ведь пункт о роялти так и не был принят. Бесконечная история продолжается.



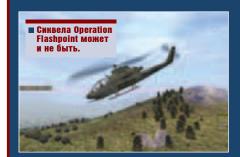
ру фильма к выходу **Halo 3**, однако в спешке снимаются только русские «Жмурки». В общем, Голливуд оказался не готов к визиту Мастера Чифа.

■ Господа. вам

Сразу два новых фильма по мотивам хоррор-иконы *Resident Evil* готовятся к запуску. Третья часть сериала «Милла и зомби» носит название **Resident Evil: Afterlife**. Сценарий написан режиссером Полом Андерсоном (Paul Anderson), который, собственно, снял первую «Обитель зла». Мила Йовович (Mila Jovovich,) – для тех, кто не в курсе, жена Ан-

дерсона, – исполнит главную роль. Действие Afterlife развернется на юго-западе Америки. Четвертая часть Resident Evil, как и предыдущие, будет снята немецкой кинокомпанией **Constantin Film**. По слухам, зомби-эпопея завершится там, откуда пришла культовая игра, – в Японии.

■ OPERATION FLASHPOINT 2 OTMEHRETCR

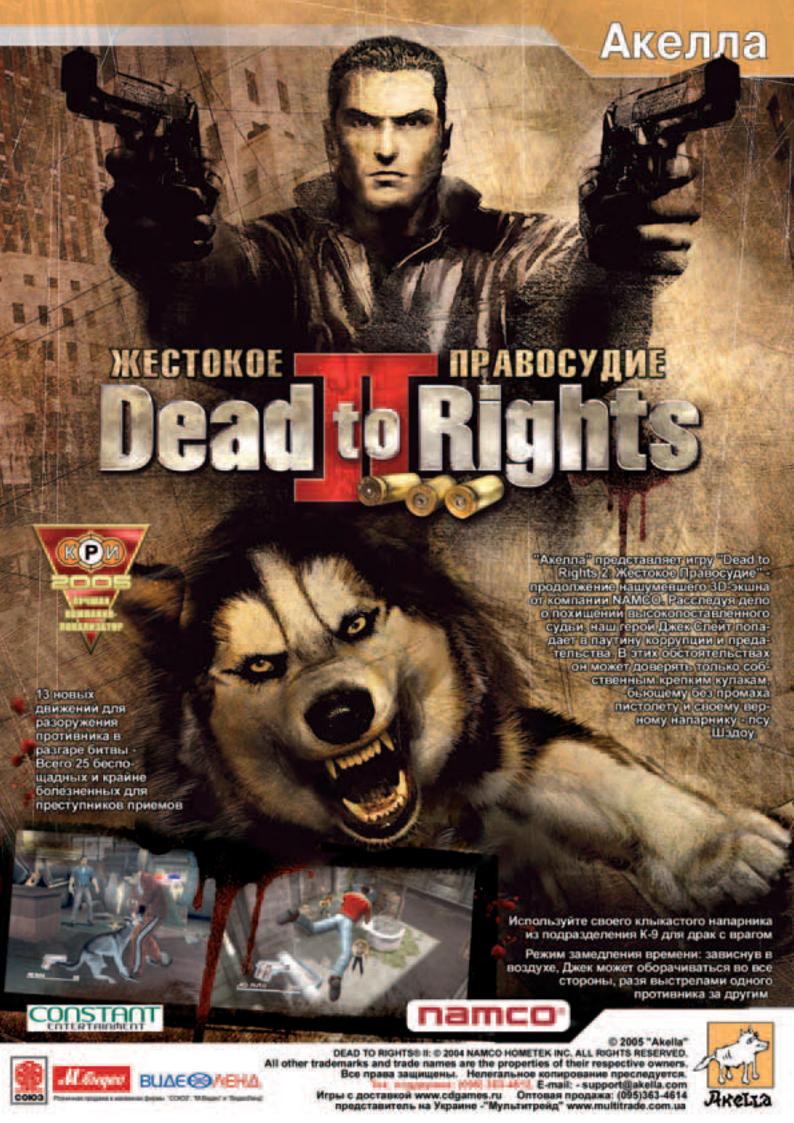




Чешская студия Bohemia Interactive призналась в потере прав на брэнд Operation Flashpoint. Слухи расцвели мухоморами минувшей весной, когда из Интернета неожиданно исчез сайт Operation Flashpoint 2, а Bohemia Interactive анонсировала сразу две игры, причем, обе без издателя. Стало ясно: между чешской компанией и английским издательством Codemasters пробежала черная кошка. В открытом письме Bohemia Interactive к фэнам лучшего военного экшена Operation Flashpoint, сказано:

- Брэнд Operation Flashpoint является интеллектуальной собственностью Codemasters. Мы не можем использовать это название или контролировать его использование. Если Codemasters не надумает издавать любую из наших новых игр (такой сценарий все еще возможен), они не будут называться Operation Flashpoint 2. Впрочем, мы по-прежнему делаем комплексные, реалистичные игры с огромными открытыми пространствами.

Нам лишь остается ждать релиза экшена **Armed Assault**, который, судя по всему, и был Operation Flashpoint 2 до разлада с Codemasters.



Y



В Японии пятнадцатилетний парень оглушил своих родителей и зарезал их. Потом он взорвал дом при помощи самодельной взрывчатки. Юношу задержали на курорте, изобилующем горячими ключами. Парень сказал, что всегда хотел убить отца, потому что тот вырастил из него дурака. Мама же якобы сама молилась о смерти, поскольку ненавидела свою работу. Ты спросишь, при чем здесь компьютерные игры? К сожалению, парень был фэном серии Grand Theft Auto. Teперь все японские газеты пишут о причастности игры к кровавой трагедии.





Шутники из студии Ritual Entertainment продолжают нагнетать обстановку вокруг Sin II. Судя по всему, официального анонса следует ждать со дня на день. Пока же «ритуаловцы» играют с геймерами. Странички http://www.ritual.com/sin 2 и http://www.sin2.com переадресовывают посетителей на сайт псевдомедицинской компании

LegionPharma. Геймеры исследовали исходный код странички, разгадали простой шифр и получили говорящую фразу: ELEXISISBACK. Напомним, Elixis – имя главной злодейки в шутере Sin.

№ ЗАПРЕТИТЬ ЕЩЕ ДО РЕЛИЗА



■ Шумер игры 25 to

ему не ноавится.

Американские политиканы, заботящиеся о духовном здравии нации, отыскали нового «мальчика для битья». Зовут его 25 to Life. Британская студия Avalanche Software, занятая разработкой мультиплатформенного экшена, черпала вдохновение у серии Grand Theft Auto, так что ты примерно представляешь геймплей игры. В 25 to Life можно

встать как на сторону копов, так и на сторону банд. Неизбежные жертвы с обеих сторон гарантированы.

Поскольку действие игры разворачивается в Нью-Йорке, сенатор штата **Чарльз Шумер** (Charles Schumer) потребовал запретить 25 to Life. Он, дескать, не способен спокойно взирать на то, как маленькие дети, вместо того, чтобы учиться читать, убивают полицейских и используют гражданских лиц в качестве жи-

вых щитов. Шумер обратился к компаниям Sony и Microsoft с требованием порвать все отношения с издателем игры Eidos Interactive. К истерике Шумера присоединилась и ведущая популярного ток-шоу на канале CNN Нэнси Грейс (Nancy Grace). Она напомнила публике о GTA, а потом выдала следующее:

■ Бандитам в Нью-Йорке не место.

– Придержите свои шляпы. Наступает очередь 25 to Life, и задача игроков – убивать полицейских.

Смущает две вещи. Разработка 25 to Life еще продолжается. Неужели можно требовать запрета игры, которую никто не видел? А во-вторых, 25 to Life присвоен рейтинг Mature – детям до 17-ти играть запрещено. Игры с взрослым рейтингом не продают детям, так что маленький Джонни может спокойно продолжать учиться читать.

🔰 ЦРУ ЗАКАЗАЛО ИГРУ



Центральное разведывательное управление США взяло к себе на службу компанию **Destineer Studios**. Геймерам она хорошо знакома по тактическому шутеру **Close Combat: First to Fight**, государственным же структурам – по реалистичным тренировочным программам для армии. Партнерское соглашение с Destineer заключило не само ЦРУ, а подконтрольный ему венчурный фонд **In-Q-Tel**. Фонд создали шесть лет назад для работы с частными компаниями на благо национальной безопасности. О том, как дорог ЦРУ In-Q-Tel, гово-



рит наглядный факт: фонд получил примерно 45 миллионов долларов на развитие. Обычно государственные инвестиции не превышают 3-х миллионов.

Несмотря на то, что подробности соглашения между In-Q-Tel и Destineer покрыты грифом «Тор Secret», несложно догадаться, чем займется разработчик. Конечно же, новой тренировочной программой, которую потом переделают в коммерческий проект для всех. Поскольку игра делается для ЦРУ, она будет посвящена не «морским котикам», а разведке.







Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.

Е-mail: - support@akella.com

Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614

представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua







MTV Networks наконец-то решилась попытать счастья в игровой индустрии. Новое подразделение компании называется просто - MTV Games. Оно намерено заниматься созданием и изданием игр и поддержкой других разработчиков. MTV Games уже заключило партнерский договор с компанией Midway. Она предоставит 75 композиций для экшена **L.A. Rush** и поддержит игру рекламной компанией. Президент MTV Networks Ван Тоффлер (Van Toffler) уверен в успехе. По его мнению, MTV Games ждет не менее светлое будущее, чем MTV Films.



Американское издательство Electronic Arts намерено усилить свое присутствие в Старом Свете. На сегодняшний день «электроникам» принадлежат здесь три студии: две в Англии и одна в Швеции. Вскоре будут куплены или открыты новые - в течение пяти лет ЕА потратит на девелоперов Европы почти полмиллиарда долларов. Похоже, издательству до смерти надоели постоянные конфликты с американскими работниками, а европейцы, по мнению одного из руководителей EA, «очень дисциплинированы и по-простому смотрят на мир».

№ МАКС ПЕЙН ПРОТИВ ГРЯЗНОГО ГАРРИ

Создается впечатление, что скоро киношники будут покупать права на экранизацию самого завалявшегося сборника паззлов. Однако очередной action hero не нуждается в представлении. Макс Пейн, депрессивно-маниакальный коп из Нью-Йорка, готовится к путешествию на большой экран. Боссы уважаемой кинокомпании 20th Century Fox достали с чердака права на экранизацию игры от финской студии Remedy Entertainment. Группе сценаристов, примчавшейся на свист, выдали обе части Мах Раупе и отправили по домам

сочинять сценарий. Для завязки выбрали начало первой серии Max Payne, где бандиты убивают жену и ребенка борца с наркомафией. Продюсер **Скотт Фэй** (Scott Faye) спит и видит, как сделает из Макса Пейна нового Грязного Гарри.







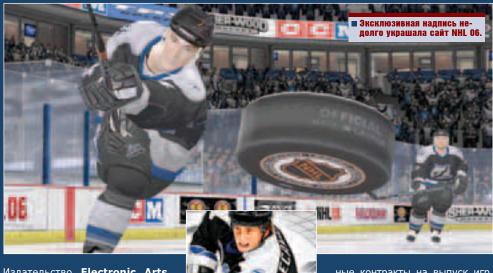
(Timothy Gibbs) – лицо Max Payne 2.

– Это – история о человеке, который лишился всего, что было дорого ему в жизни, - говорит Фэй. - Исполнителю главной роли придется попотеть, играя такого персонажа.

Пока у киноверсии Мах Раупе нет ни режиссера, ни актеров, ни даты выхода. Чего не скажешь об экранизации ролевой игры **Dungeon Siege**. В июле немец Уве Болл (Uwe Boll) приступил к съемкам. Сюжет фильма трудно назвать вменяемым: фермер отправляется спасать жену и ребенка, похищенных монстрами, и неожиданно узнает о царской крови, текущей в его жилах. За-

то Dungeon Siege повезло с постановшиком боевых сцен. Боллу удалось нанять на эту должность Тони Чинга (Tony Ching), доказавшего свое мастерство фильмами «Герой» и «Дом летающих кинжалов».

■ ЕА ОКОНФУЗИЛАСЬ



■ Выходу NHL 06 не

помешают ника кие локауты.

Издательство Electronic Arts иногда допускает оговорочки по Фрейду. Так, на официальной веб-страничке игры NHL 06 черным по белому было написано: «эксклюзивная лицензия».

Можно представить, как удивились в других издательствах, также заключивших договоры с Национальной хоккейной лигой. Сотрудники компании **2K Sports** просто опешили - их новая игра NHL 2K6 считается главным конкурентом серии от Electronic Arts.

Как оказалось, «электроники» выдали желаемое за действительное. У них уже есть эксклюзивные контракты на выпуск игр, посвященных американскому футболу и гонкам NASCAR, добивались они эксклюзива и от NHL. Не вышло. В Национальной хоккейной лиге посчитали,

что конкуренция пойдет на пользу разработчикам и издателям хоккейных игр.

После нескольких обращений журналистов в пресс-службу ЕА с просьбой прокомментировать инцидент, надпись на страничке NHL 06 заменили. Надпись «эксклюзивная лицензия» заменена на «официальная лицензия». NHL 06 появится в продаже в конце августа.

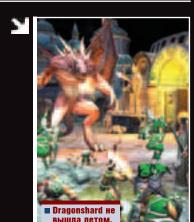
[30] 08 / ABFYCT / 2005



7



В ролевой игре «Ночной до**зор»** будут звучать голоса тех же актеров, что исполнили главные роли в одноименном фильме. Впервые отечественная игра по лицензии создается с таким размахом. Разработчик игры **Nival** Interactive и издатель «Новый Диск» сумели договориться со всеми Иными. В студию привели под руки и Владимира Меньшова (Гесер), и Галину Тюнину (Ольга), и Виктора Вержбицкого (Завулон). Ты спросишь, а как же ведьма Алиса? Не волнуйся, с Жанной Фриске все улажено она запишется чуть позже.



Издательство Atari продолжает нести убытки. За последний отчетный квартал компания потеряла 9 миллионов долларов. Не видя перспектив, исполнительный директор Atari Джеймс Капарро (James Caparro) раскланялся и ушел на аналогичный пост в **Entertainment Distribution.** Освободившую должность временно занял Бруно Боннелл (Bruno Bonnell), оставаясь председателем совета директоров Atari. Неисправимый оптимист, он не сомневается, что новые игры Atari -Dragonshard (кстати, ее релиз перенесен на сентябрь) и **Dungeons & Dragons Online** поправят финансовое положение издательства.

№ ...И ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ ДЛЯ ВСЕХ



Тысячи людей в сотнях компаний изобретают всевозможные игровые гэджеты. Большинство из них так и не получают массового распространения. Однако две новинки, появившиеся в последнее время, могут завоевать геймерскую любовь. Американская компания **Коріп Согр.**, один из крупнейших в мире производителей микродисплеев, и студия **3001 AD** анонсировали но-

вый продукт: шлем виртуальной реальности **Trimersion**. Шлем предназначается для ис-

пользования с компьютером, а также консолями **Xbox** и **PlayStation 2**. Во время игры геймер глядит в бинокулярный дисплей и получает шикарную картинку – будто бы он смотрит с близкого расстояния в экран с метровой диагональю. Игровая камера перемещается в соответствии с движениями головы.

Главной особенностью шлема Trimersion должна стать его общедоступность. Раньше виртуальная реальность использовалась только в аркадных аппаратах последнего поколения и научно-исследовательских компаниях. Впрочем, бирку с ценой на шлем пока не повесили.

Вам больше незачем играть в игры, – обращается к геймерам глава 3001 AD Джимми Баркер (Jimmy Barker). – Вы будете жить в них.

А 14-летний паренек Зак Бендремер (Zac Bandremer) изобрел перчатки Game-Hand. Ему, видите ли, не нравилось, что после продолжительной игры ладони и пальцы потеют и начинают прилипать к клавишам. С помощью своего папаши Зак запатентовал нейлоновые перчатки с

добавлением лайкры, и теперь семья продает GameHand по 20 баксов за пару.







«Постанициванная сметь ну сумасшедыего рубитва и качественных ремевых элементов Cimpana Viap











По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 681-44-07 1с@1c.ru, http://games.1c.ru

*



Исследование **BBC Online** показало, что агрессивные рекламные компании, направленные на борьбу с пиратством, не имеют особого успеха (по крайне мере, в Британии). Геймеры продолжают спокойно покупать пиратские копии и скачивать игры из Интернета. Они не понимают, что это – воровство, – вздыхает доктор **Джо Брюс** (Jo Bryce), руководивший проведением исследования.

В течение последнего года в Англии прошли суды над 67-ю софтварными пиратами. Без толку! Ежегодно пираты наносят игровой индустрии ущерб в размере 3-х миллиардов долларов.



Джордан Мехнер (Jordan Mechner), человек, которому мы обязаны по гроб жизни за Prince of Persia, признался, что у него совсем нет времени на игры. Мехнера всерьез увлек кинематограф. Сейчас он пишет сценарий «Принца Персии» для Walt Disney Pictures, он же и продюсирует фильм. Кроме того, Мехнер работает над графической новеллой и снимает документальный фильм о расселении небольшого мексиканского городка возле Лос-Анджелеса. Непонятно, как подобные проекты могут всерьез занимать гейм-гуру?!

■ ДАМЫ ХОТЯТ ПОИГРАТЬ

Деятели науки, изучающие такой феномен, как игры, в своих прогнозах зачас-Taetca The Sim тую напоминают синоптиков. Однако послушать их стоит. Например, знаешь ли ты, что в скором будущем в онлайновых ролевых играх будут доминировать женщины? Вот и мы не знали. Консультант по играм Эрнест Адамс (Ernest Adams) сделал такое заявление в преддверие конференции Women in Games. В его докладе сказано о том, что женщины испытывают сильнейший недостаток гейм-опыта, но им не нравится изображение женщин в играх. Поскольку разработчики все чаще задумываются о дамочках, как о неохваченной аудитории, вскоре они начнут работать на них. И женщины, почувствовав заботу, забудут о *The Sims 2* и ринутся

в онлайн. Им ведь тоже хочется быть героинями.

Немецких ученых женщины не интересуют. Их куда сильнее волнует вопрос «Как насилие в

играх воздей-

ствует на пси-

хику». Они

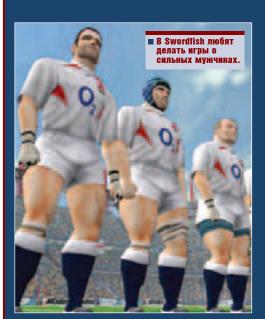
исследовали группу мужчин в возрасте от 18-ти до 26ти лет. Каждый день подопытные «кролики» в течение двух часов убивали террористов, а ученые записывали изменения в коре головного мозга. Показания почти совпали с теми, что наблюдаются в мозге человека во время реальной драки. Вердикт: если ты просиживаешь сутки напролет за играми, полными насилия, то и в жизни будешь больше предрасположен к агрессии. Правда, тут же нашлись другие ученые, которые назвали немецкий доклад «чушью» (разу-

меется, они избрали выражение коррект-

нее), и началась дискуссия...

■ Ну, кому здесь

не нравятся



Открываются новые студии, закрываются старые, кого-то покупают, кого-то продают – в игровой индустрии ничего не меняется. Недавно приказала долго жить немецкая студия Massive Development. Тебе она известна по подводной серии AquaNox. Издательство JoWooD, владевшее разработчиком, отныне желает выпускать исключительно хиты, а потому решило сэкономить на Massive Development.

Не в порядке дела и у студии Humongous Entertainment, которая, кстати, в свое время выпустила самую первую игру для Windows 95. Издательство Atari, владеющее разработчиком таких серий, как Backyard Sports, Freddy Fish и Pajama Sam, в последнее время охладела к Humongous Entertainment и намерена продать или закрыть студию. Таким нехитрым методом в Atari намерены сократить расходы.

Издательство Vivendi Universal Games, тем временем, приобрела «Рыбу-меч». Британский разработчик Swordfish Studios известен своими спортивными играми. Смена владельца не принесла никаких заметных перемен в стены компании.



a portional patients in processing patients in corner (10 Myras temporar in committee) and the processing (10 Myras temporar in committee) and the processing (10 Myras 10 Myr



¥



На днях появилась правдоподобная информация о сиквеле одной из главных стратегий прошлого года The Lord of the Rings: Battle for Middle-**Earth**. Игра не была показана на ЕЗ 2005, однако разработка ведется лос-анжелесской студией Electronic Arts, а намеченная дата выхода - 2006 год. В **Battle for Middle-**Earth 2 нас ждет абсолютно новый сюжет. Оно и не удивительно, ведь Саурон побежден, и сценаристам надо искать новых злодеев. Другие подробности проекта хранятся за семью печатями в далеком подземелье Мордора.





Ученые из Mixed Reality Lab, отделения Национального университета Сингапура, перенесли игру **Рас-Мап** в ре-. альный мир. Виртуальный лабиринт заменен настоящим игровым полем. Живые «пэкмен» и «призраки» бегают в шлемах виртуальной реальности. Маски прозрачные, однако не все, что видно сквозь них, реально - компьютер дорисовывает игровые предметы. В Южной Австралии ведутся подобные исследования с шутером *Quake*. Зачем все это? А зачем люди вообще играют?! Эксперты

считают: в будущем живые

риличная популярность.

компьютерные игры ждет неп-

№ ХОЛОДНАЯ ВОЙНА UBISOFT





В войне между компаниями **Ubisoft** и **Electronic Arts** наступило временное перемирие. Впрочем, все это напоминает затишье перед боем. По слухам, «электроники», урвавшие 20-процентный пакет акций Ubisoft, не оставили затею подчинить французское издательство. Пересуды привели к тому, что курс акций EA неожиданно значительно подрос. Все ждут, когда американское издательство достаточно осмелеет и начнет боевые действия.

Шведская компания **Digital Illusions** тоже рыпалась, когда «электроники» решили купить ее. Ну и кто спрашивал согласия?

Подчинить огромное издательство сложнее, чем маленькую студию. Председатель совета директоров Ubisoft **Ив Гильмо** (Yves Guillemot) категорически против слияния с Electronic Arts. В своем недавнем выступлении



он заявил, что не исключает возможности покупки Ubisoft другой медиа-компанией. Гильмо не против партнерских отношений, но не с Electronic Arts. Американское издательство, на его взгляд, дурной компаньон.

Мы предпочитаем оставаться независимой компанией и намерены удвоить стоимость Ubisoft в ближайшие два года, – сказал Гильмо. – Наши дела идут хорошо, и акционеры даже не думают рас-

ставаться со своими акциями.

Слова не расходятся с делом. За минувший финансовый год Ubisoft получила 24 миллиона долларов чистой прибыли. Игры **Prince of Persia: Kindred Blades, Ghost Recon Advanced Warfighter, Splinter Cell 4** и сиквел **Brothers in Arms** обещают Ubisoft еще один безбедный год.

■ ПЕРВЫЙ BLIZZ KOMOM?



Вlizzard Entertainment ни на день не покидает новостные сводки. Некоторые студии за всю свою историю не получают такого внимания прессы, как создатели World of Warcraft за неделю. Компания сейчас настолько крута, что может позволить себе проведение игрового фестиваля для фэнов. Первый BlizzCon состоится в октябре в Калифорнии. Ожидается, что он вызовет не меньший интерес у публики, чем QuakeCon, фестиваль, который вот уже 10 лет проводит для фанатов своих игр компания id Software. В программе BlizzCon: встречи с командами, разрабатывающими World

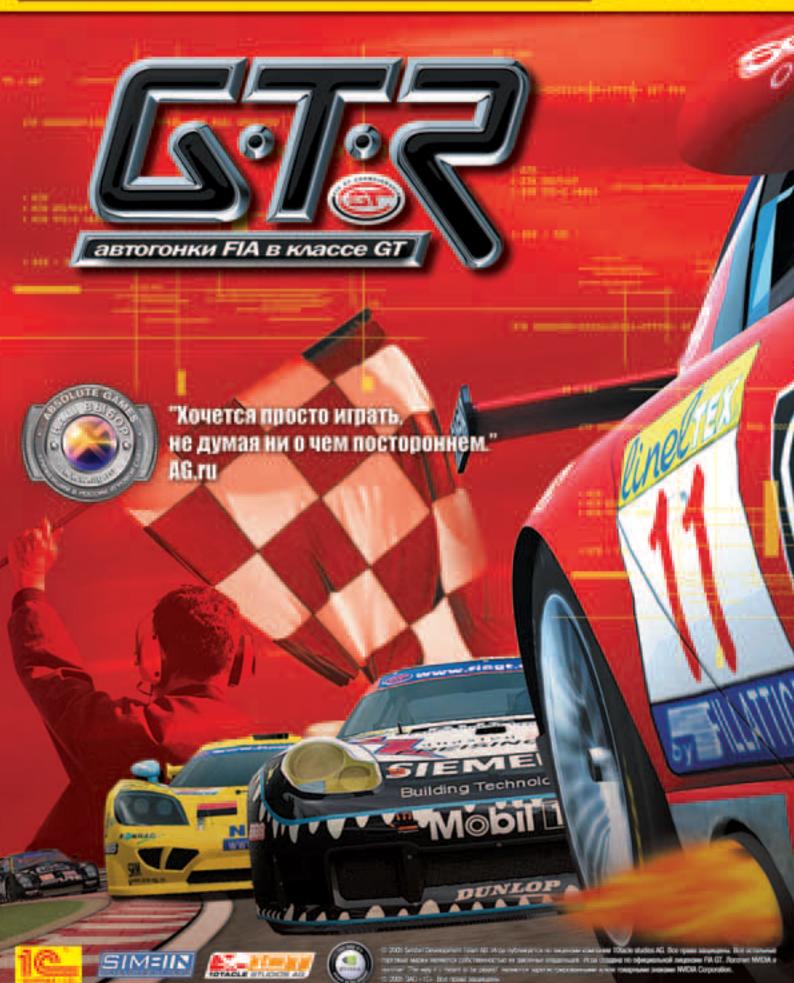
of Warcraft и **StarCraft: Ghost**, а также турниры по **Warcraft 3** и **StarCraft**.

Кстати, недавно количество подписчиков World of Warcraft перевалило за два миллиона. Руководство **Microsoft** больше не в силах наблюдать, как кто-то зарабатывает огромные деньги, и умоляет Blizzard Entertainment смастерить версию WoW для новой консоли **Xbox 360**. В принципе, ничего невозможного здесь нет – «близзардовцам» надо лишь придумать, как заменить мышь и клавиатуру приставочным геймпадом.



1 СМУПЬТИМЕЛИА

A principal patricial a suprairie de principal patricial de sur en 12 Migna establista de suprairie de suprai



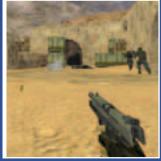




GRUBBY НЕПОБЕДИМЫЙ?

Голландец 4K.Grubby прибавил к своим бесчисленным триумфам на чемпионатах по Warcraft III очередную победу. На проходившем в Берлине мероприятии The Revelcell Masters один из лучших в мире дуэлянтов за Орду с легкостью расправился с остальными финалистами: mTw-Taker и TT-Demon. В турнире должен был участвовать и россиянин **Deadman**, причем большинство независимых болельщиков ставили именно на победу нашего бойца, однако из-за поездки в Китай на состязания **ACON5**, ему не успели сделать визу в Германию.





РОССИЯ В ПОЛУФИНАЛЕ

Национальная сборная России вышла в четвертьфинал престижного онлайн-чемпионата по Counter-Strike Clanbase Nations Cup VIII. В решающем матче за выход из группы наши парни в составе Sally, Groove, F_1N, NooK и 400kg разгромили австрийцев (18:12 на карте de dust2). В 1/4 плей-офф отечественная команда сыграет с норвежцами и, в случае успеха, встретится с победителем пары Дания – Франция. В другой части турнирной таблицы главными фаворитами считаются традиционно сильные Швеция и Германия.

🛂 НЕОЖИДАННАЯ КОНЧИНА NOA





Феноменальный клан **NoA** по Counter-Strike, в одночасье прогремевший на весь мир, также скоропостижно и неожиданно скончался. Два года назад никто не верил, что команда, состоящая из пяти человек, проживающих на разных континентах, достигнет успеха. Однако геймеры, трое из которых являются норвежцами (Naikon, XeqtR и Element), еще один – канадец Shaguar и, наконец, Method из США, не только сумели оказать достойное сопротивление сильнейшим европейским и американским кланам, но и выиграли два крупнейших турнира. Речь идет о триумфе NoA на соревнованиях CPL Winter 2004 и World e-Sport Games. Увы, все хорошее когда-нибудь кончается. Два месяца



назад команду покинул лучший стрелок Element - ему на замену пришел швед Quick. Затем последовал оглушительный провал на **WEG** 2005 Season 2, где NoA вы-

летела на групповой стадии, «слив» скандинавам из **Beg**rip и китайцам из wNv. Поражение настолько огорчило игроков, что они сначала объявили о временном отпуске, а затем и вовсе разбежались кто куда. XeqtR вступил в проект fnatic.cs (Megaton, Magix, diGitaL, Solido), Shaguar принял предложение от земляков из **EG**. Куда подадутся Method, Naikon и Quick пока неизвестно, но бойцы такого уровня точно не будут сидеть без дела.

Кстати, не прекращаются перемены и в сильнейших отечественных командах. Так, в x4team из Санкт-Петербурга (победители КиберВесны 2005) вместо москвича WoodZy будет играть питерец KAI hT4

Arena. Более 30-ти дуэлянтов померились силами в нестареющий шутер от id Software. Соревнования проходили по правилам Double Elimination на кар-

🔰 РАЗМИНКА ПЕРЕД ЭКЗАМЕНОМ **ΠΟ QUAKE III**

■ Cooller'y придется

изрядно попотеть, чтобы вернуть себе титул

лучшего дуэлянта мира.



В преддверии чемпионата мира по третьей «Кваке» (Electronic Sports World Cup) российские дуэлянты начали подготовку к этим состязаниям. Напомним, что они стартовали в Париже в начале июля.

А в конце первого летнего месяца на просторах Рунета состоялся крупный турнир по Quake III



удалось. Представительница слабого пола вылетела из розыгрыша уже в дебюте, а «кулинар» вошел в восьмерку сильнейших, уступив Ep1center-HamZiK, занявшему в итоге четвертое место. Первым же по традиции стал москвич Cooller, который находится сейчас в великолепной фор-

ме и является одним из главных фаворитов на ESWC 2005. Вторым финишировал питерец **rC-Dept**. «Бронза» досталась его земляку, Snorlax из клана

Rage.

[38]

FOXCONI

Advancing Through Innovation

Наследие тысячелетий в технологиях будущего.

> www.foxconnchannel.com www.foxconn.ru

noillid айваньская компания, №1 в мире по ОЕМof over \$6 capitalization раз а таккет and profit. It now in terms of revenues has grown significantly Since its listing in 1991, the company top PCs and PC servers. manufactures enclosures primarily for deskassemblies in the world. The company also leading manufacturer of connectors and cable of connectors for use in PCs in Taiwan and a cal solutions. It is the largest manufacturer is the global leader in providing mechani-Precision Industry Co., Ltd ("Foxconn") Precision Industry Co., Ltd. Hon Hai

tered trade name for Hon Hai

Foxconn is the regis-

MOTHERBOARDS



Foxconn 955X7AA Чипсет Intel 955X; поддержка Dual Core CPU;

FSB 1066 / 800 MHz;

Dual channel DDR2 533/667 x4 DIMMs with ECC;

P-ATA \times 3, S-ATAII \times 4, S-ATA \times 4; PCle x 16, 3 x PCle x 1;

7.1 channel, HAD;

Dual Broadcom GbE LAN; IEEE 1394b & 1394a (Fire Wire);

до 8 портов USB 2.0



- Чипсет Intel 915PL:
- LGA775 для Intel Pentium 4EE/Prescott CPU; FSB800; Dual channel DDR 400/333 x 2 DIMMs;
- 1 x P-ATA, 4 x S-ATA 150 (RAID 0, 1, 0+1);
- Audio 7.1; GbE LAN; IEEE 1394a;
- до 8 портов USB 2.0; 1 x PCle x 16, 1 x PCle x 1, 3 x PCl, 1 x FGE 8X;
- Foxconn F.G.E. 8X совместим с AGP 8X, поддержка 2х мониторов (Windows 2000/XP) и Microsoft DirectX 9.0.



WinFast NF4UK8AA

Foxconn 915PL7AE

- Чипсет nVIDIA NF4 Ultra;
- Socket 939 для AMD Athlon™ 64/64FX CPU; FSB 2000 MT/s, HyperTransport™; до 4GB Dual channel DDR400/DDR333/DDR266;

- 1 x PCle X16, 2 x PCle X1, 4 x PCl; 4 x Serial ATA II (RAID 0, 1, 0+1);
- Audio 7.1, AC97; GbE LAN, IEEE 1394a;
- до 8 портов USB 2.0

CASES 'n' COOLERS















Собственное производство высококачественной стали • Лицевые панели изготовлены в соответствии со стандартами ведущих мировых производителей Легендарные блоки питания FSP, HiPro, CWT • Сборка ПК без использования инструмента во всех моделях корпусов Дополнительные вентиляторы и USB панели в базовой конфигурации • Более 100 моделей во всех ценовых категориях Широкий ассортимент вентиляторов для процессоров AMD и Intel

Москва: Pronetgroup - (095) 789-3846; Uttra Computers - (095) 775-7566; Инкотрейд - (095) 785-8659; Кит - (095) 777-6655; Компьютадор - (095) 274-7300; НИКС - (095) 974-3333; Полярис - (095) 755-5557; Альметьевок: Компьютерный мир - (8553) 25-38-29; Волгоград: ЮКК МТ - (8442) 49-19-20; Краснодар: Игрек - (8612) 210-98-80; Краснодар:









ГЕЙМЕРУ ГРОЗИТ СУД

Известному шведскому стрелку в «Контру», Walle, признанному лучшим игроком в Counter-Strike прошлого года, придется предстать перед судом. С талантливым геймером судятся менеджеры команды **mTw**, которую он неожиданно покинул, променяв на клан **NiP**. Вся проблема в том, что Walle заключил официальный контракт с mTw и не имел права выступать за кого-либо еще. Он же не только проигнорировал соответствующий пункт в договоре, но и умудрился победить в составе «Нипов» на шведских отборочных ESWC.



SK.HOT <u>ВЫИГРЫ</u>ВАЕТ

Киевлянин **SK.HoT**, известный российским болельщикам по отличному выступлению на кубке **ASUS**, выиграл онлайнсоревнования по Warcraft III от компании Blizzard -Northrend Gateway Season 2 Ladder Tournament. Ha своем пути к триумфу он одолел таких европейских звезд, как **mTw-DIDI8** и **4K.ToD**. В финале украинец всухую сделал именитого SK.MaDFroG, победившего по ходу турнира 64AMD.Winner и SK.Insomnia. Теперь НоТ сразится с чемпионами еще трех дивизионов: Rival.Showtime, 4K.FuRy и

We.ReMinD.

■ BECTИ WCG RUSSIA 2005



7 июня в Москве в галерее Samsung состоялась официальная пресс-конференция, посвященная отборочным соревнованиям World Cyber **Games Russian Preliminary.** Как стало известно Квалификация начнется в середине июля и завершится 15 августа, охватив 18 городов России: Владивосток, Волгоград, Воронеж, Екатеринбург, Иркутск, Краснодар, Красноярск, Москва, Нижний Новгород, Новосибирск, Ростов-на-Дону, Самара, Санкт-Петербург, Саратов, Томск, Тюмень, Хабаровск, Якутск. Зарегистрироваться для участия в турнире можно уже сейчас в Интернете на сайте http://www.wcg.ru. Национальный финал пройдет с 24 по 28 августа в столице по шести дисциплинам: Counter-Strike: Source, FIFA Soccer 2005, Need For Speed: Underground 2, Star-Craft: Brood War, Warcraft III: The Frozen Throne и, впервые, Warhammer 40k:



Dawn of War. Общий призовой фонд в этом году составит 100 тысяч долларов, из которых \$25000 приходится на регионы, \$60000 на финал в Москве и \$15000 на подготовку сформированной по итогам квалификации сборной перед поездкой в Сингапур на Grand Final.

Несколько слов о Большом Финале, который состоится в конце ноября. В этом году организаторы планируют принять более 800 киберспортсменов из 70-ти стран мира. Помимо РС-номинаций, на турнире также запланированы и консольные дисциплины: Halo и Dead or Alive Ultimate (обе – Xbox). Однако в России отборочных поним не будет.



🖼 КТО ЕДЕТ В ПАРИЖ?



11-12 июня в Москве прошла национальная квалификация на ESWC Grand Final 2005 – чемпионат мира по киберспорту, который состоится во Франции в середине лета. Почти 200 геймеров собралось в двух игровых клубах Flashback, чтобы сразиться за звание сильнейших в России и попытаться завоевать путевки в Париж. Результаты смотри в таблице:

Помимо материальных призов (фотоаппараты G_Shot G511 S за первое место, клавиатуры G-KB Slim Star – за второе и мыши GM-MiniTrav U+P Red – за третье) команды ForZe, Virtus.Pro и Megapolis, а также дуэлянты Deadman и SweN, выиграли путевки во Францию на чемпионат мира ESWC Grand Final 2005.



ИТОГИ ESWC RUSSIA 2005:

С	ou	nt	tei	r-S	tr	ike	5	X 5

(мужчины):

1 место – ForZe (Москва);

2 место – Virtus.Pro (Москва);

3 место – RuSh3D (Москва).

Counter-Strike 5x5

(девушки):

1 место – Megapolis (Москва);

2 место - i.g.s. (Волгоград);

3 место – Flashback[feniks]

(Москва).

Warcraft III:

The Frozen Throne 1x1:

1 место – SK.Deadman

(Москва);

2 место – G)SweN (Москва);

3 место – fnatic.Caravaggio (Москва).

[40] 08 / ABIVCT / 2004

БРИГАДАЕ5 Новый Альянс

- Новая тактическая игра, в разработке которой принимает участие один из авторов серии Jagged Alliance.
- Более тридцати уровней: городские кварталы, военные базы, открытая местность, дома с внутренней планировкой и интерактивными интерьерами.

- и интерактивными интерьерами. Более тридцати профессиональных наемников и возможность найма местных жителей. Три основные сюжетные линии, а также возможность играть по своему сценарию. Проработанная ролевая система. Возможность конструирования новых действий: составление перечня приказов, которые будут выполняться бойцами автоматически.
- Обширный арсенал оружия и амуниции более 100 моделей стрелкового оружия, а также гранатометы, ручные гранаты и холодное оружие.
- Оригинальные многопользовательские режимы до 8 игроков одновременно в локальной сети или в Internet.





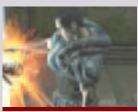
НОВОСТИ | **БЕСТСЕЛЛЕРЫ**



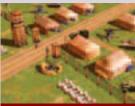
■ Battlefield 2



Championship Manager 5



■ Doom 3 Resurrection of Evil



■ Empire Earth II



■ World of Warcraft



■ Football Manager 2005

ЫГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В США И КАНАДЕ / МАЙ – ИЮНЬ 2005 ГОДА

Название игры

Издатель

29 мая - 4 июня

- 01. Guild Wars
- 02. World of Warcraft
- 03. Star Wars Galaxies: The Total Experience
- 04. The Sims 2: University
- **05.** The Sims 2
- 06. LEGO Star Wars
- 07. The Sims Deluxe
- 08. Star Wars: Knights of the Old Republic
- 09. Half-Life 2
- 10. Zoo Tycoon 2

NCsoft

Vivendi Universal Games

LucasArts **Electronic Arts Electronic Arts Eidos Interactive Electronic Arts**

LucasArts **Vivendi Universal Games Microsoft**

5 – 11 июня

- 01. Guild Wars
- 02. The Sims 2: University
- 03. World of Warcraft
- 04. Grand Theft Auto: San Andreas
- **05.** Star Wars Galaxies: The Total Experience
- 06. DOOM 3: Resurrection of Evil
- **07.** The Sims 2
- **08.** DOOM 3
- 09. RollerCoaster Tycoon 3
- 10. LEGO Star Wars

NCsoft

Electronic Arts

Vivendi Universal Games Take-Two Interactive

LucasArts Activision **Electronic Arts**

Activision **Atari**

Eidos Interactive

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В ВЕЛИКОБРИТАНИИ/ИЮНЬ 2005 ГОДА

12 - 18 июня

- 01. Grand Theft Auto: San Andreas
- 02. Guild Wars
- 03. The Sims 2: University
- 04. World of Warcraft
- **05.** The Sims 2
- 06. Football Manager 2005
- 07. Championship Manager 5
- 08. Half-Life 2
- 09. Imperial Glory
- 10. Empire Earth II

Take-Two Interactive

- **Electronic Arts**
- Vivendi Universal Games
- **Electronic Arts**
- **SEGA UK**
- **Eidos Interactive**
- Vivendi Universal Games
- **Eidos Interactive**
- **Vivendi Universal Games**

19 - 25 июня

- **01.** Battlefield 2
- 02. Grand Theft Auto: San Andreas
- 03. Guild Wars
- 04. RollerCoaster Tycoon 3: Soaked! Atari
- **05.** The Sims 2: University
- 06. World of Warcraft
- 07. Football Manager 2005
- 08. Championship Manager 5
- **09.** The Sims 2
- 10. Half-Life 2

- **Electronic Arts**
- **Take-Two Interactive NCsoft**
- **Electronic Arts**
- **Vivendi Universal Games**
- **SEGA UK**
- **Eidos Interactive**
- **Electronic Arts**
- **Vivendi Universal Games**



■ Grand Theft Auto San Andreas

■ Guild Wars

■ Imperial Glory

■ LEGO Star Wars



Star Wars Galaxies The Total
Experience

от уже который месяц игровым миром правят MMORPG. Популярные телеведущие признаются в своей любви к онлайновым ролевухам, домохозяйки забыли о кухне и детях и прокачивают своих героинь. Недавно World of Warcraft миновал рубеж в два миллиона платных подписчиков, теперь этот проект претендует на звание самой популярной онлайновой игры.

И WoW, и Guild Wars, похоже, не намерены сдавать позиции. Прогнать их из пятерки лучших способны лишь такие монстры, как Battlefield 2 и Grand Theft Auto: San Andreas. Что любопытно - в США у последней части GTA в премьерную неделю не хватило силенок попасть даже в призовую тройку.

В Новом Свете на удивление хорошо идут дела у **DOOM 3** и раскритикованного дополнения Resurrection of Evil. A вот покупательский интерес к Half-Life 2 постепенно угасает. Лучший шутер на РС близок к вылету из ТОР10. Что ж, рано или поздно это должно было случиться. Неплохо стартовал RollerCoaster Ty-

coon 3: Soaked! Симулятор парка отдыха является чуть ли не главной строкой дохода издательства Atari на PC-рынке. С выходом долгожданного адд-она британские семьи вновь собираются у ком-

К другим новинкам сезона... Упс! Никого нет. Консервативный Запад по-прежнему неприветлив к нераскрученным играм. Не будем следовать их примеру, верно?

> За чартами присматривал Иван "Nemezido" Гусев

№ МГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ Июль – сентябрь 2005 года

За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет.

НазваниеЖанрДата выхол25 To LifeShooterАвгуст 20American Conquest:Divided NationStrategy19 августа 20Auto AssaultActionОктябрь 20Bet on SoldierAction09 сентября 20Beyond BlitzkriegShooterИюнь 20Black & White 2StrategyОсень 20BloodRayne 2ActionЛето 20Bowling ChampsAction27 августа 20Call of Cthulhu: Dark Corners of the EarthAdventure01 августа 20	05 05 05 05 05
American Conquest: Divided Nation Strategy 19 августа 20 Auto Assault Action Октябрь 20 Bet on Soldier Action 09 сентября 20 Beyond Blitzkrieg Shooter Июнь 20 Black & White 2 Strategy Осень 20 BloodRayne 2 Action Лето 20 Bowling Champs Action 27 августа 20 Call of Cthulhu: Dark	05 05 05 05 05
Divided Nation Strategy 19 августа 20 Auto Assault Action Οκτябрь 20 Bet on Soldier Action 09 сентября 20 Beyond Blitzkrieg Shooter Июнь 20 Black & White 2 Strategy Осень 20 BloodRayne 2 Action Лето 20 Bowling Champs Action 27 августа 20 Call of Cthulhu: Dark	05 05 05 05
Auto AssaultActionОктябрь 20Bet on SoldierAction09 сентября 20Beyond BlitzkriegShooterИюнь 20Black & White 2StrategyОсень 20BloodRayne 2ActionЛето 20Bowling ChampsAction27 августа 20Call of Cthulhu: Dark	05 05 05 05
Bet on Soldier Action 09 сентября 20 Beyond Blitzkrieg Shooter Июнь 20 Black & White 2 Strategy Осень 20 BloodRayne 2 Action Лето 20 Bowling Champs Action 27 августа 20 Call of Cthulhu: Dark	05 05 05 05
Beyond Blitzkrieg Shooter Июнь 20 Black & White 2 Strategy Осень 20 BloodRayne 2 Action Лето 20 Bowling Champs Action 27 августа 20 Call of Cthulhu: Dark	05 05 05
Black & White 2 Strategy Осень 20 BloodRayne 2 Action Лето 20 Bowling Champs Action 27 августа 20 Call of Cthulhu: Dark	05 05
BloodRayne 2 Action Лето 20 Bowling Champs Action 27 августа 20 Call of Cthulhu: Dark	05
Bowling Champs Action 27 августа 20 Call of Cthulhu: Dark	
Call of Cthulhu: Dark	05
Call of Duty 2 Shooter Осень 20	
City of Villians MMORPG 15 августа 20	05
Chaos League:	
Sudden Death Strategy III квартал 20 Charlie and the	05
Chocolate Factory Action/Adventure Лето 20 Cold War: Behind	05
the Iron Curtain Action 13 сентября 20	05
Conflict: Global Terror Action Осень 20	05
Commandos Strike Force Shooter 03 октября 20	05
Crime Life: Gang Wars Action Сентябрь 20	05
Deadlands Action Сентябрь 20	05
D.I.R.T. RPG 21 октября 20	05
DoveZ Shooter 01 августа 20	05
Dragonshard Strategy Сентябрь 20	05
Dreamfall:	
The Longest Journey Adventure Осень 20	05
Dungeon Siege II RPG 01 августа 20	05
Earth 2160 Strategy 26 августа 20	05
El Matador Shooter III квартал 20	05
ER Strategy 09 сентября 20	05
EverQuest: Depths of Darkhollow MMORPG Сентябрь 20	05
EverQuest II:	۰-
Desert of Flames MMORPG 12 сентября 20	
Evil Dead Regeneration Action Сентябрь 20	
Fable: The Lost Chapters RPG Осень 20	
Fahrenheit Action III квартал 20	
F.E.A.R. Shooter Осень 20	
FScene Vols 1-3 Simulation ABryct 20	05
·	
Gods and Heroes:	
Gods and Heroes: Rome Rising MMG Осень 20	
Gods and Heroes: Rome Rising MMG Осень 20 Half-Life 2: Aftermath Shooter Сентябрь 20	05
Gods and Heroes: Rome Rising MMG Осень 20 Half-Life 2: Aftermath Shooter Сентябрь 20 Heart of Empire: Rome Strategy 14 октября 20	05 05
Gods and Heroes: Rome Rising MMG Осень 20 Half-Life 2: Aftermath Shooter Сентябрь 20 Heart of Empire: Rome Strategy 14 октября 20 Hello Kitty Roller Rescue Action 09 сентября 20	05 05 05
Gods and Heroes: Rome Rising MMG Осень 20 Half-Life 2: Aftermath Shooter Сентябрь 20 Heart of Empire: Rome Strategy 14 октября 20 Hello Kitty Roller Rescue Action 09 сентября 20 Heroes of the Pacific Simulation Сентябрь 20	05 05 05
Gods and Heroes: Rome Rising MMG Осень 20 Half-Life 2: Aftermath Shooter Сентябрь 20 Heart of Empire: Rome Strategy 14 октября 20 Hello Kitty Roller Rescue Action 09 сентября 20 Heroes of the Pacific Simulation Сентябрь 20 IHRA Professional Drag Racing 2005 Racing III квартал 20	05 05 05 05
Gods and Heroes: Rome Rising MMG Осень 20 Half-Life 2: Aftermath Shooter Сентябрь 20 Heart of Empire: Rome Strategy 14 октября 20 Hello Kitty Roller Rescue Action 09 сентября 20 Heroes of the Pacific Simulation Сентябрь 20 IHRA Professional Drag Racing 2005 Racing III квартал 20 Jaws Unleashed Action 23 августа 20	05 05 05 05
Gods and Heroes: Rome Rising MMG Осень 20 Half-Life 2: Aftermath Shooter Сентябрь 20 Heart of Empire: Rome Strategy 14 октября 20 Hello Kitty Roller Rescue Action 09 сентября 20 Heroes of the Pacific Simulation Сентябрь 20 IHRA Professional Drag Racing 2005 Racing III квартал 20	05 05 05 05 05

Настания	Warm		
Название	Жанр	Дата выхода	3
MotoGP: Ultimate Racing Technology 3	Racing	02 сентября 200	5
Myst V: End of Ages	Adventure	Осень 200	
Namco Museum 50th			
Anniversary Arcade Collecti	ion Action	Август 200	5
Navy Training Exercises:			
Strike & Retrieve	Action	Август 200	5
Neverend	RPG	III квартал 200	5
NHL: Eastside Hockey			
Manager 2005	Sports	III квартал 200	5
Pac-Man World 3	Action	Осень 200	5
Peter Jackson's			
King Kong Playboy: The Mansion –	Action	III квартал 200	5
Private Party	Simulation	Сентябрь 200	5
Prince of Persia:		·	
Kindred Blades	Action	III квартал 200	5
Real World Golf	Sports	26 августа 200	5
RHEM 2	Adventure	Лето 200	5
Rome: Total War -			
Barbarian Invasion	Strategy	Август 200	5
Scarface: The			
World is Yours	Action	Осень 200	5
Serious Sam II	Shooter	Осень 200	5
Seven Kingdoms: Conquest	t Strategy	Сентябрь 200	5
Shadowgrounds	Action	III квартал 200	5
Stargate SG-1: The Alliance	eShooter	Октябрь 200	5
Starship Troopers	Shooter	III квартал 200	5
Star Wars: Battlefront II	Shooter	Осень 200	5
Stacked with			
Daniel Negreanu	Cards	Лето 200	5
TAXI 3: Extreme Rush	Racing	02 сентября 200	5
The Godfather	Action	Осень 200	5
The Incredible			
Hulk: Ultimate Destruction	Action	III квартал 200	5
The Incredibles:			
Rise of the Underminer	Action	Осень 200	_
The Movies	Simulation	Осень 200	
The Sims 2 Nightlife	Simulation	Сентябрь 200	כ
The Suffering:	A 11		
Ties That Bind	Action	Осень 200	5
Total Extreme Wrestling 2005	Sports	Лето 200!	5
Traffic 2005	Simulation	12 августа 200	
UFO: Aftershock	Strategy	III квартал 200	
Ultima Online:	Strategy	III KBapian 200.	
Mondain's Legacy	MMORPG	30 августа 200	5
Ultimate Spider-Man	Action	Лето 200	
Warhammer 40,000: Day	, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	71010 2000	
Winter Assault	Strategy	Сентябрь 200	5
World Series of Poker	Cards	III квартал 200	
Worms 4: Mayhem	Strategy	Август 200	5
X3: Reunion	Simulation	30 сентября 200	
AST ICALIION	Jimaladon	ээ сстгиоря 200.	,

[43] 08 / ABFYCT / 2005

НОВОСТИ | РОССИЙСКИЕ РЕЛИЗЫ И РАЗРАБОТКИ

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет.

	•	,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	•
Название	Российский издатель	Жанр	Дата выход
Act of War (Act of War: Шок и Трепет)	Руссобит-M/GFI	Strategy	Август 2005
Bet on Soldier	Бука	Shooter	III квартал 2005
Big Mutha Truckers 2	Akella	Racing	III квартал 2005
Bloodline (Bloodline. Линия крови)	Новый Диск	Action/Horror	Сентябрь 200
Close Combat: First to Fight	1C	Shooter	IV квартал 2005
Cold War	Akella	Action	III квартал 200!
Daemonica	Akella	Action	III квартал 2005
Diplomacy (Дипломатия)	1C	Strategy	III квартал 2005
Dungeon Siege II	1C	RPG	IV квартал 2005
El Matador	1C	Shooter	2005
ER (Скорая помощь: в борьбе за жизнь)	Руссобит-M/GFI	Simulation	Август 2005
Gotcha! (Банзай!)	Новый Диск	Shooter	Июль 200
Harry Potter and the Goblet of Fire	Софт-Клаб	Action	Ноябрь 200
F.E.A.R.	Софт-Клаб	Shooter	Октябрь 200
Football Manager 2005 (Футбольный Менеджер 2005)	Руссобит-M/GFI	Simulation	Июль 200
Juiced	Бука	Racing	Июль 200
London Racer World Challenge (Где моя тачка, чувак)	Новый Диск	Racing	Август 200
Obscure	1C	Action	IV квартал 200
PanzerElite Action	Руссобит-M/GFI	Action	Осень 200
Project: Snowblind	Новый Диск	Shooter	Июль 200
Rabid Dogs (Бешеные псы)	Akella	Strategy	III квартал 200
Raiders of the Lost Casino	Akella	Adventure	III квартал 200
Sea Life Park Empire	Akella	Simulation	Лето 200
Serious Sam 2	1C	Shooter	200
Ski Racing 2006	Руссобит-M/GFI	Sports	Осень 200
Stargate SG1	Руссобит-M/GFI	Shooter	Осень 200
Stronghold 2	1C	Strategy	200
The Bard's Tale	1C	RPG	IV квартал 200
The Fall: Last Days of Gaia (The Fall: последние дни Мира)	Руссобит-М	RPG	Июль 200
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	Руссобит-M/GFI	Action	Август 200
Torque: Savage Roads (Крутящий момент)	Руссобит-M/GFI	Racing	Сентябрь 200

№ РОССИЙСКИЕ РАЗРАБОТКИ

Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
East Front	Burut Creative Team	Руссобит-М	Shooter	Осень 2005
Enosta	Kvazar Studio	Akella	Action	IV квартал 2005
Ex Machina	Таргем	Бука	Action	IV квартал 2005
Hard Truck Tycoon	G5 Software	Бука	Simulation	IV квартал 2005
Jagged Alliance 3D	MiST Land South	GFI	Strategy	IV квартал 2005
Lada Racing Club	Geleos	Новый Диск	Racing	2005
Neuro	Revolt Games	Руссобит-М	Shooter	Осень 2005
PT Boats: Knights of the Sea (Морской охотник)	Akella	1C	Simulation	IV квартал 2005
RattHunter	Secret Sign	Руссобит-М	Shooter	IV квартал 2005
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	GSC Game World	GSC World Publishing	Shooter	When it's done
Warfare	MiST Land South	GFI	Strategy	IV квартал 2005
Блицкриг 2	Nival Interactive	1C	Strategy	III квартал 2005
Братки	VZlab	GFI	Strategy	Август 2005
В тылу врага 2	Best Way	1C	Strategy	IV квартал 2005
Велиан	Madia Entertainment	Бука	Shooter	III квартал 2005
Вивисектор: Зверь Внутри	Action Forms	1C	Shooter	2005
Волкодав: Кровное братство	Primal Software	Akella	Action/RPG	IV квартал 2005
Восхождение на трон	DVS	1C	Strategy	2005
Вторая Мировая	1C	1C	Strategy	2005
Дальнобойщики 3: Покорение Америки	Softlab-Nsk	1C	Racing	2005
Звездное наследие	Step Creative Group	1C	Adventure	2005
Карибский кризис: Ледниковый поход	G5 Software	1C	Strategy	2005
Корсары III	Akella	Akella	RPG	III квартал 2005
Метро-2	G5 Software	Бука	Shooter	IV квартал 2005
Механоиды II	SkyRiver Studios	1C	Adventure/RPG I	V квартал 2005
Москва на колесах	НВМ	Бука	Racing	IV квартал 2005
Ночной дозор	Nival Interactive	Новый Диск	RPG	III квартал 2005
Ночной дозор Racing	Psycho Craft Studio	Новый Диск	Racing	Сентябрь 2005
Обитаемый Остров: Землянин	Step Creative Group	Akella	Adventure	III квартал 2005
Отель «У погибшего альпиниста»	Electronic Paradise	Akella	Adventure	IV квартал 2005
Периметр: Завет императора	KD LAB	1C	Strategy	Лето 2005
Стальные монстры	Леста	Бука	Strategy	III квартал 2005

[44] 08 / ABFYCT / 2005

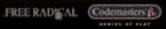


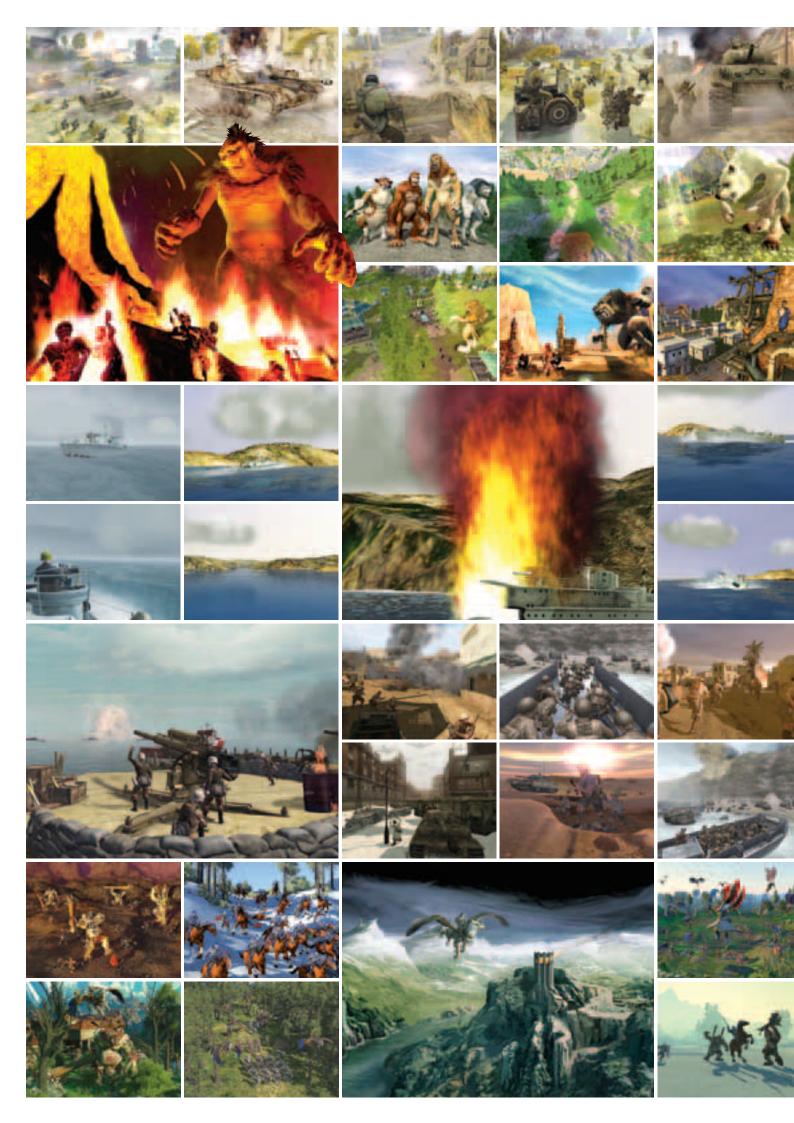


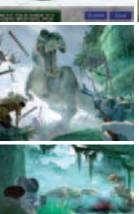




















5	PAI	
	MAH	



Half-Life 2: Lost Coast	48
Prince of Persia: Kindred Blades	50
Spore	52
Peter Jackson's King Kong	54
Alan Wake	56
Black & White 2	58
Морской Охотник	62
Call of Duty 2	66
Spellforce 2: Blend of Perfection	70
Company of Heroes	74

UFO: Alien Invasion	78
Stranger	82
Bet On Soldier	86
Abyss Lights: Frozen Systems	88
Crime Life: Gang Wars	90
Conflict: Global Terror	92
Diplomacy	94
Pro Evolution Soccer 5	96
Phantasy Star Universe	98
Precursors	100











Ж ЗАМИРАЕМ В ОЖИДАНИИ

Поскольку лето наконец-то дало о себе знать в полном объеме, этот номер у нас беспрецедентно богат на анонсы тех самых хитов, которые будут занимать все твое свободное время ближе к осенне-зимнему сезону этого года.

Во-первых, это еще одно продолжение *Half-Life 2*, *Lost Coast*. Нельзя сказать, что мы ждем эту игру с нетерпением, но те новые графические навороты, которыми разработчики приправили и без того один из самых красивых игровых движков, определенно вызывают интерес.

Prince of Persia: Kindred Blades – продолжение орденоносного римейка одной из самых известных игр в мире. На этот раз и без того необычное повествование перейдет в абсолютно сюрреалистическую стадию и начнет напоминать известный рассказ о докторе Джекиле и мистере Хайде. А вот **Spore** от одного из отцов известной **Sim**-серии обещает быть самой глобальной и самой необычной компьютерной игрой за всю их недолгую историю. Как тебе возможность пройти весь путь развития жизни на планете, от зарождения жизни в океане до межгалактической войны? Мы тоже крутим пальцем у виска, но с нетерпением ждем

Ну и, в заключение, не забудь обратить внимание на **Company of Heroes**. Эта игра обещает стать самой красивой RTS - как обычно, такие игры делаются в недрах **Relic, -** подмяв под себя предыдущего фаворита, Warhammer 40K: Dawn of **War** от той же конторы. Наконец-то в игре о Второй мировой нам обещают не достоверность, соответствие ТТХ техники суровым реалиям и прочую муть, а непередаваемую зрелищность происходящего.

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! | **HALF-LIFE 2: THE LOST COAST**



ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Отсутствует
РАЗРАБОТЧИК
Valve
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
Отсутствует
ДАТА ВЫХОДА
Лето 2005

HALF-LIFE 2: THE LOST COAST

ТОРЖЕСТВО ТЕХНОЛОГИЙ



■ Между прочим, судя по первоначальным планам разработчиков, новая те нология обработки света (High Dynamic Range Lightning) должна была поя виться еще в ориги-нальной *Half-Life 2*. Об этом четко сви-детельствуют рание технологические демо-версии лвижка Source, выго после его анонса. Олнако, по неизвепопала, так что сейчас разработчики наверстывают упу-

ет, ну как тебе это нравится? Valve не собирается прекращать работы над своим именитым движком Source! Более того, для наглядной демонстрации своих новейших наработок компания собирается выпустить своего рода демо-версию, в которой мы сможем увидеть все преимущества новых технологий, прикрученных к движку.

На самом деле, с демо-версией я, конечно, погорячился - нас ждет всего лишь карта для Half-Life 2, созданная разработчиками для подчеркивания новых особенностей Source. Карта, надо признать, довольно внушительных размеров и небывалой красоты. По замыслу разработчиков, она будет представлять собой очередной эпизод похождений Гордона Фримена, но внешний антураж тут, право слово, ни к чему. Эта карта - чистая дань технологиям.

НОВЫЙ СВЕТ

Итак, главная героиня нашего сегодняшнего представления - система освещения. Как уверяют нас разработчики, ничего прекраснее мы еще не видели. Основанная на самых последних графических технологиях, система освещения собирается сделать картинку Half-Life 2 гораздо реалистичнее благодаря многим особенностям. Прежде всего, запусти HL2 и взгляни на небо. Красивое? Это ты еще не видел его новую версию. Буквально светящаяся изнутри, многослойная и бескрайняя голубая панорама заставит тебя на время забыть о сером смоге города и насладиться первозданной красотой неба.

А видишь «размытость» некоторых поверхностей? Это слишком ярко отражается свет, бьющий нам в глаза и не дающий разглядеть предмет в подробностях. Ничего так, а?

ВЫЙТИ ИЗ ТЕНИ

Следуя законам реального мира и человеческого зрения, разработчики сделали так, чтобы в ярко освещенном помещении мы видели хуже, чем в слегка затененном. Так что, аккуратнее на открытых пространствах - вдруг не увидишь подкравшегося песчаного льва? И кстати, выходя из темного помещения на улицу, ты вполне можешь на некоторое время ослепнуть. Между прочим, эту же фишку уже давно добавили в свой движок разработчики Lada Racing Club.

Еще одна новая фишка, ради которой разработчики специально поместили на карту монастырь, - преломление и изменение цвета лучей солнца. Проходя через великолепные витражи монастыря, свет слегка преломляется и меняет свою окраску. Если взглянуть на стену напротив витража, то можно увидеть удивительно яркую и реалистичную картину.

НЕ ДАРОМ

Само собой, за всю эту красоту придется платить. Карта будет представлена в двух версиях: высокого качества и низкого. Для высокого тебе потребуется мощная машина с видеокартой последнего поколения. Владельцам более простого железа придется довольствоваться менее красивыми пейзажами, но зато и компьютер не будет сходить с ума от перенапряжения.

Вот так вот. Кто-то делает игры, кто-то выпускает к ним продолжения, а Valve ко всему этому добавляет еще и активную доработку своего движка. И выпуск карты Lost Coast - отличный промо-ход, который подчеркнет лидирующие позиции Source среди игровых движков и прибавит Valve еще несколько крупиц популярности.

48 08 / ABTYCT / 2005

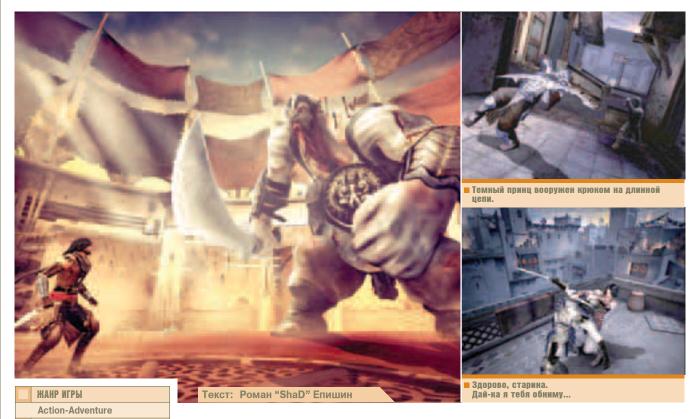


Experience control of the control of





ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! | PRINCE OF PERSIA: KINDRED BLADES



PRINCE OF PERSIA: KINDRED BLADES

два в одном!

о, что задумывалось как искрометный римейк бородатой классики, похоже, превращается в новый культ. Prince of Persia: Sands of Time всех нас приятно удивил. Разработчиков же его успех порадовал настолько, что они решили не останавливаться на достигнутом. Третий эпизод «персидской мыльной оперы» носит замысловатое название Prince of Persia: Kindred Blades, за которым скрывается еще более замысловатый сюжет.

ТРИЛЛЕР ПО-ПЕРСИДСКИ

Водоворот событий сиквела захватывает нас в том самом месте, где мы расстаемся с принцем в *Prince of Persia: Warrior Within*. Наш грозный мачо возвращается в родные пенаты – город-государство Вавилон. Компанию герою составляет красавица Кайлина (Kaileena), главная и единственная претендентка на роль жены и матери маленьких персидских принцев в будущем.

Однако город встречает победителей не ананасами в шампанском и даже не хлебом с солью, а жестокой и бессердечной агрессией. Каким-то чудным образом население Вавилона умудрилось здорово поссориться с принцем за время его отсутствия. Разгадка оказалась вполне предсказуемой: из-за постоянного шаманства с самим временем у нашего мачо возник двойник. Только если «старый» принц – герой сугубо положительный, то «новый», как водится, – насквозь отрицательный.

Ядреная сюжетная солянка заправляется кровавой войной, развязанной неизвестно кем на территории государства, пленением принца и похищением ненаглядной Кайлины. Впрочем, подруга героя, как ты помнишь, не так проста, как кажется. Ей подвластны знаменитые Пески Времени. Красавица не находит ничего лучшего, как принести себя в жертву, освободив тем самым силу Песков и вызволив из ловушки возлюбленного. Фуф...

Отличный результат работы сценаристов невооруженным глазом заметен уже в прелюдии, однако сюжетом новации не исчерпываются. В Prince of Persia: Kindred Blades студия **Ubisoft** желает смешать все лучшее из уже

ТИТЕТ МУЗЫКАЛЬНЫЙ КОКТЕЙЛЬ

IV квартал 2005 года

ИЗЛАТЕЛЬ

com/us Лата выхода

Ubisoft Entertainment

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ www.princeofpersiagame.

Ubisoft Montreal

KONNYECTBO NIPOKOB



■ Музыкальное оформление новой игры Ubisoft решила сделать сборным. Нам обещают нечто среднее между гнетущим роком Warrior Within и ненавязчивыми мотивами Sands of Time. Компания хочет угодить всем. Возможно ли такое?

Игрок сам решает, в какой момент ему «воспользоваться услугами» истинного героя, а в какой – антигероя

50 08 / ABEVEL / 2005

PRINCE OF PERSIA: KINDRED BLADES | PREVIEW



вышедших игр. Способ разработчики избрали самый простой – внедрить в геймплей двух противоположных героев. В светлом принце легко угадывается старый знакомый из Sands of Time, а его антипод представляет собой окончательно погрязшего во грехе сурового бойца из Warrior Within. Помимо идейных и внешних отличий, королевских отпрысков разделяют их способности и боевые качества. Хороший парень – прирожденный акробат. В битве он здорово напоминает танцора и перемещается шустрее всего не по улицам, а по крышам.

В отличие от белого и пушистого принца, его мрачный антипод максимально приспособлен для диверсионной деятельности в темных переулках. У злодея есть даже специальный стелс-удар, сразу и навсегда вырубающий противника. Оружие используется соответствующее - лезвие в форме крюка. Разработчики особо подчеркивают роль стелс-элементов в новой игре. «Мы не собираемся устраивать Splinter Cell, но хотим удачно совместить стелс и экшн», - рассказывает Яннис Маллат (Yannis Mallat), исполнительный продюсер всей серии Prince of Persia. Коллектив студии обещает избежать принуждения к тому или иному типу действий, но гарантирует ситуации, где лобовая атака непременно приведет к такой кровавой бане, из которой не выбраться даже бывалому принцу.

Оба персидских бойца по-прежнему властвуют над временем и активно применяют свою власть в бою. При этом плохой и хороший принцы... живут в одном теле! Хочется верить, нюансы станут известны после выхода



игры, но суть такова: игрок сам решает, в какой момент ему «воспользоваться услугами» истинного героя, а в какой – антигероя.

ПРЕМУТИТЕТ - ВРАГ ХОРОШЕГО?

В одном из интервью мистер Маллат без ложной скромности назвал Prince of Persia «крестным отцом» жанра action-adventure. Только в «персидском» сериале Ubisoft, по мнению Маллата, сюжет, драки и лихие акробатические трюки представлены в наилучшей пропорции. Ожидается, что Prince of Persia: Kindred Blades станет лучшим из лучших, явив еще более отточенный баланс и практически совершенную внешность. Будем надеяться, ожидания оправдаются, а Prince of Persia не повторит судьбу **Tomb Raider**.

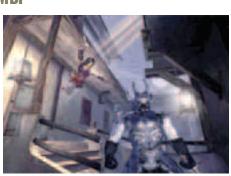
🚻 ЭХ, ПРОКАЧУ!



■ Разработчики воздерживаются от комментариев на тему транспортных средств, но нами был обнаружен скриншот, который ты видишь перед собой. Если Ubisoft научит принца управлять колесницей, приключения станут куда интереснее!

🚟 РОДОСЛОВНАЯ ТЬМЫ

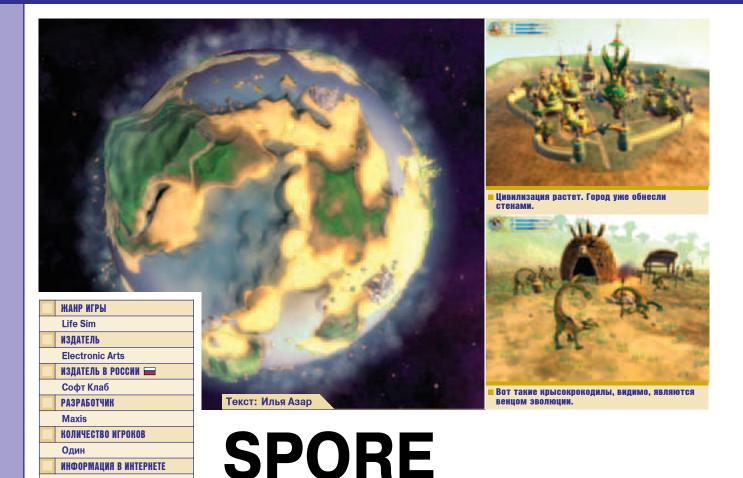
С о временем шутки плохи. События Кindred Blades – лишнее тому подтверждение. Пока наш славный герой мотался туда-сюда между прошлым и будущим, в настоящем образовалась его элобная копия. Темный принц – это тот же герой Prince of Persia: Sands of Time, только без пресловутых Песков Времени. Он – дитя альтернативной реальности, происходящей из варианта прошлого, в котором Пески Времени не появились в принципе. За подробностями милости просим в Warrior Within.







08 / ABFVCT / 2005 51



ПРАКТИКА ЭВОЛЮЦИИ

нйов каводивжэм 🟪

Осень 2006

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ www.spore.ea.com Дата выхода



■ На этой картинке можно рассмотреть нашего героя – травоядного монстрика, убегающего от неповоротливого хищника. В верхнем левом углу аскетичный, как принято в Махів, интерфейс. За год до релиза выглядит все вполне прилично. овая игра Уилла Райта (Will Wright), придумавшего *The Sims*, стала одним из открытий недавней ЕЗ. Райт кардинально поменял масштаб и теперь обещает объять необъятное. В *Spore* игроку предстоит пройти весь путь эволюции, от микроба до покорителя других галактик. Шокирован? Мы удивлены не меньше, но вынуждены верить мессии, потому что человек, заработавший состояние на The Sims, наверняка знает, что делает.

Spore – это история жизни на Земле. Начинаешь игру ты одним из множества микробов, копошащихся в воде. Твоя задача: кушать маленьких и спасаться от больших. В зависимости от твоих успехов, ты рано или поздно превратишься в более сложное существо, выберешься на сушу, где станешь травоядным или хищником. Если выживешь, твоему тамагочи позволят снести яйцо и сконструировать своих потомков. Фантазию игрока никто ограничивать не собирается – возможны любые варианты. Развивая своих подо-

печных, ты однажды увидишь, что они объединились в племя...

— ОТ МИКРОБА К ЗВЕЗДОЛЕТАМ

С этого момента игра из аналога *Creatures* превратится в *Sim City* (сделай из первобытной деревни столицу империи), еще чуть позже – в *Civilization*. Тебе придется следить за состоянием жителей, развивать науку, общаться с другими расами – соседями по планете, дружить с ними, воевать и покорять народы. В какой-то момент уровень развития цивилизации позволит начать звездную гонку. На этом этапе игра будет напоминать уже *Master of Orion* в 3D. Колонизация планет, войны с инопланетянами, открытие и завоевание смежных галактик, созданных другими игроками.

— СЕРДЦЕ ТРЕПЕЩЕТ

Если все, о чем рассказывает Райт, получится, то нас ждет поистине бездонная бесконечная игра. Сколько бы раз ты ни начинал заново, Spore никогда не повторится. Зачем тогда будут нужны другие игры, если в одном флаконе мы получим сразу несколько нежно любимых. Честно сказать, мне не верится, что Райт сам понимает, что говорит, а не банально набивает цену. Впереди, в лучшем случае, полтора года нервного ожидания. Чудеса ведь иногда случаются?

В Spore игроку предстоит пройти весь путь от ничтожного микроба до покорителя других галактик

52 08 / ABITYCT / 2005

1 СМУЛЬТИМЕЛИА

Comment of the commen



"ПУТЕШЕСТВИЕ В УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ"

MMP CKERTSOPAA" AG.RU



Texнonorus Intel® Hyper-Threading на платформе Intel® Pentium® 4 обеспечивает отличную скорость и плавность работы игры

















© 2005 Activision, Inc. Activision senseros зарегистрированной маркой, THUG велееток торговой маркой компании Activision, Inc. Все права защищены. Топу Hank зеляетоя зарегистрированной торговой маркой Тони Хоука. Разработано компанией Веекох, Inc. GaineSpy и слогам «Powered by GameSpy» зеляются торговыми марками GameSpy Industries, Inc. Все права защищены. Войну и свывол делёного Въвжетов торговыми марками Войну Laboratories. Все остальные торговые марки маляются собственностью их паконных владельция.

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! | PETER JACKSON'S KING KONG



ЖАНР ИГРЫ Action/Adventure ИЗДАТЕЛЬ Ubisoft PAЗРАБОТЧИК Ubisoft Montpellier КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ ДВа ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ ОТСУТСТВУЕТ ДАТА ВЫХОДА IV КВАРТАЛ 2005 ГОДА

PETER JACKSON'S KING KONG

ВАЖНЕЙШЕЕ ИЗ ИСКУССТВ

ворческий союз режиссера Lord of the Rings и автора Beyond Good and Evil обещает стать более чем удачным сочетанием кинематографического таланта Питера Джексона (Peter Jackson) и дизайнерского мастерства Мишеля Анселя (Michel Ancel). Счастливчики, увидевшие King Kong на прошедшей ЕЗ, в один голос утверждают, что проект Ubisoft — лучшая игра, создаваемая по кинолицензии.

🚟 ИГРАЙ И СМОТРИ

Однозначно определить жанр King Kong не так просто. С одной стороны, это FPS с Джеком Дрисколом (Jack Driscoll) в роли героя, волею судеб оказавшегося на острове Черепов (Skull Island). С другой – экшн, главным действующим лицом которого является уже знакомая нам гигантская обезьяна. Джек метко стреляет по доисторическим ящерам и решает несложные головоломки. Кинг-Конг ловко прыгает по

Соратники Джека Дрискола могут передавать друг другу оружие, прятаться и отвлекать противников

скалам и успешно расправляется с птерозаврами. Столкнутся ли человек и горилла в бою - неизвестно, но разделение игрового процесса на две части кажется отнюдь не случайным. Возможно, действия одного персонажа будут влиять на события, происходящие с другим. Однако пока разработчики говорят лишь о том, что переход управления от человека к животному и наоборот - лишь интересная задумка Джексона, желающего сделать игру максимально приближенной по атмосфере к художественному фильму. В демо-версии, показанной на выставке, Джек и двое его друзей оказываются в руках аборигенов, для которых белые люди - главное блюдо, приготовленное для жертвоприношения божеству, обитающему в непроходимых джунглях. Алтарь подготовлен, агнцы связаны и вот, под раскаты грома, из зарослей появляется Кинг-Конг. Он с жадностью хватает добычу, но в этот момент дикари начинают обстреливать монстра огненными стрелами. В суматохе исследователи дикого мира освобождаются из лап Конга и направляются в джунгли. У них в руках лишь копья. Странные звуки не оставляют сомнений в том, что в зарослях кто-то прячется. Вскоре за спиной путешественников вырастает зловещая тень... Управление переходит к огромной горилле.

54 08 / ABIVET / 2005

PETER JACKSON'S KING KONG | PREVIEW



Она раздражена и готова сломать все на своем пути. Хрупкие пальмы трещат под ногами гиганта, птицы срываются с ветвей и улетают прочь. Конг рычит и бьет себя в грудь мощными лапами. Какое-то время игрок может побегать по тропическому лесу и раздавить пару-тройки велоцерапторов. Но Конгу нужна более серьезная жертва. Первым на пути обезумевшей от гнева обезьяны оказывается голодный тираннозавр, на которого снизу в безмолвном ужасе взирают беспомощные homo sapiens.

Щ ДЖУНГЛИ ЗОВУТ

Захватывающий игровой процесс - одна сторона медали. Другая ее сторона - впечатляющая графика и сбалансированный искусственный интеллект. Проект должен появиться в продаже уже осенью этого года, и первым его пристанищем, по задумке создателей, станут консоли нового поколения. Именно на их технологические возможности делают главную ставку Питер Джексон и Мишель Ансель. Версия для РС появится одновременно с релизом для Xbox 360, она будет лишь немного уступать своему приставочному собрату по качеству картинки. На полную катушку программисты обещают развернуться ко времени выхода PS3, для которой, кстати говоря, King Kong первоначально и разрабатывался.

О продвинутости АІ можно было судить из демо-версии. Соратники Джека Дрискола демонстрируют редкую находчивость и сообразительность. Они могут передавать друг другу оружие, прятаться в укрытиях и отвлекать



противников, если те пытаются напасть на раненного товарища. В условиях, когда окружающий мир живет «по закону джунглей», каждый член экспедиции приобретает стратегическое значение.

🚟 О ЧЕМ МЫ ТАК ДОЛГО МЕЧТАЛИ

Peter Jackson's King Kong – наглядное доказательство того, что проекты, создающиеся на стыке кино и игр, не всегда терпят крах. В руках гениального режиссера и не менее гениального дизайнера интересный геймплей в сочетании с современной графикой сплетаются в нечто, что уже сейчас, за несколько месяцев до появления на свет, уверенно обретает форму мега-хита.

🔛 УЗНАТЬ ЗАРАНЕЕ



■ Как и в случае с «Властелином Колец», первыми фильм увидят жители Новой Зеландии, где сейчас проходят съемки «Кинг-Конга». В широкий прокат лента выходит 14 декабря, а спустя сутки в магачинах должны появиться коробки с игрой. Если эти планы не нарушатся, то о сюжете фильма ты узнаешь еще до того, как усядешься в удобное кресло кинотеатра.

МОЯ ЛЮБИМАЯ ИГРА

Водном из интервью Питер Джексон признался, что Кинг-Конг – это персонаж, которого он полюбил еще в далеком детстве. «Игра по мотивам собственного фильма значит для меня намного больше, чем я сам мог представить, когда только приступал к работе над проектом. Такого простора для творчества у меня еще никогда профи. С ними я могу сделать проект именно таким, каким я хочу его видеть», – говорит режиссер.





08 / ABIVCT / 2005 55

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! | ALAN WAKE





■ Ночью этот маяк, наверное, превращается в отличное оружие против кошмаров.



■ Для парня, который почти не спит, он выглядит члезвычайно болго.

ЖАНР ИГРЫ Action/Adventure ИЗДАТЕЛЬ Не объявлен РАЗРАБОТЧИК Remedy КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ ОДИН ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ www.alanwake.com ДАТА ВЫХОДА Не объявлена



ALAN WAKE

ТО, ЧТО ПРИХОДИТ В КОШМАРАХ

бы не советовал тебе спать. Вдруг тебе приснится что-нибудь страшное? Вдруг потом оно станет преследовать тебя не только во сне, но и наяву? А ты будешь все списывать на игру воображения. Твоим кошмарам на это наплевать. Им нет дела до твоих терзаний. «Страшное» просто подкрадывается все ближе и ближе, протягивая холодные щупальца страха к твоему сердцу. Не спи, Алан, не спи!

Новая игра от создателей **Max Payne** обещает быть еще более мрачной, нежели ее предшественницы. Психологический триллер, в котором грань сна и реальности давно размыта. Огромный мир, в каждом углу которого тебя ждут ожившие кошмары. И только свет несет избавление. Свет, которого с каждой минутой остается все меньше и меньше.

П ГНЕТЕТ, НЕ ПРАВДА ЛИ?

Итак, главный герой – писатель, зарабатывающий на жизнь ужастиками. Его музой является любимая женщина, в присутствии кото-

Искаженные состояния психики, неясная тревога и боязнь темноты – всего обещают в достатке

рой ему снятся самые жуткие кошмары, которые только можно представить. Утром Алан Уэйк просто записывает то, что пережил ночью, и получает за это деньги. Нервный, но прибыльный бизнес.

И вдруг любимая исчезает. Для лечения психического расстройства герой едет в небольшой городок, затерянный посреди Америки. Спокойный поселок, на первый взгляд безобидный и гостеприимный. Но стоит копнуть глубже – и на поверхность всплывает вся его отвратительная сущность.

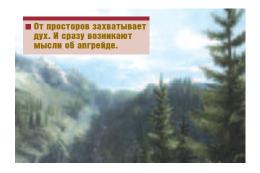
Но открывается это не сразу. Сначала в этом городе Алан встречает девушку, которая на удивление похожа на его былую любовь. И снова приходят кошмары. Причем приходят они не только во сне. Тень, сумрак, ночь все это становится пристанищем для смутных ужасов, пришедших из снов Алана.

Вследствие этого парень перестает спать: просто перестает, пытаясь разобраться со своей психикой и тем, что происходит в городе, засосавшем его подобно трясине.

111 ЧТО ТВОРИТСЯ В ЭТОМ МИРЕ?

Рассказывая о своей игре, разработчики гораздо чаще упоминают термин Adventure, нежели Action. А это значит, что большую часть времени мы будем уделять исследованию причудливого мира, созданного сотрудниками **Remedy**. Искаженные состояния психики,

56 08 / ABFVET / 2005



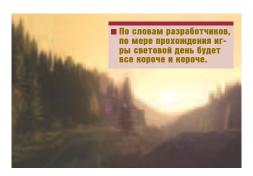
неясная тревога и боязнь темноты – всего этого обещают в достатке.

Хотя экшен, конечно же, тоже будет. Причем в качестве оружия мы будем использовать не только знакомые уже пистолеты и ружья, но и свет. Фонарь, маяк, фары автомобиля – все это поможет нам отогнать чудовищ из наших кошмаров.

Да, да, здесь будут машины – разработчики обещают очень большой по площади мир, по которому нам предстоит передвигаться не только на своих двоих, но и с помощью транспорта. Исследовать этот мир мы вольны так, как угодно, главное не забывать выполнять задачи, которые ставят ребята из Remedy. И, конечно, не стоит забывать о сюжете, который в **Alan Wake** будет играть гораздо более важную роль, нежели в обоих Мах Раупе'ах. Я думаю, ты это и так понял из вышеприведенной завязки.

III CBET II TEHL

Для выполнения задач, которые поставили перед собой разработчики, пришлось написать с нуля новый движок. И результат впечатляет. Действительно бескрайние открытые пространства, максимально детализованная картинка, физический движок от Havok и бесподобная игра света и тени. Поскольку освещение в геймплее играет очень важную роль, его реализации уделено очень много времени. И не зря: надо видеть, как меняется окружающий мир, когда начинает склоняться к закату солнце и все вокруг окутывают сумерки. Трудно передать чувство, которое возникает, когда небо затягивают тучи, поднимается сильный ветер и начинает казаться, что ты попал в другой мир. Красота!



Само собой, требования у игры будут соответствующие. Она выходит одновременно на РС и приставках следующего поколения, так что железа захочет первоклассного.

П ДОСТОЙНЫЙ КОШМАР?

Пока что об игре известно не так уж и много. Сильный сюжет, гнетущая атмосфера, акцент на исследование игрового мира и первоклассный графический движок. Стоит прибавить ко всему этому опыт создания великолепных проектов разработчиков из Remedy. Смогут ли они сделать действительно интересный и способный нагнать страху проект или получится всего лишь красивая поделка с большими амбициями, покажет лишь время. С ним, кстати, тоже определенности нет: разработчики обещают игру "when it's done". Ну что же, будем ждать. И отсыпаться, пока есть возможность.

ТЕЛЕСЕРИАЛ



■ Если Max Payne напоминал скорее классический боевик, то Alan Wake позиционируется разработчиками как телесериал. Да-да, эта игра будет своего рода первым сезоном, состоящим из нескольких серий (вот и еще одна ссылка на «Твин Пикс»). Достаточно интересная манера повествования.

!!! РАЗРАБОТЧИКИ И ВДОХНОВЕНИЕ

Ядумаю, поклонники сериала «Твин Пикс» и произведений Стивена Кинга наверняка догадались, откуда разработчики черпают вдохновение для своего проекта. Да-да, все эти затерянные посреди Америки городки с мрачной правдой, сокрытой под пряничным внешним видом, и писатели, вынужденные столкнуться с плодами своей фантазии, определенно напоминают вышеупомянутые достояния американской культуры. С такими ориентирами игра наверняка далеко пойдет.







08 / ABIVET / 2005

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! | BLACK & WHITE 2



ЖАНР ИГРЫ Strategy ИЗДАТЕЛЬ EA Games ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ Софт Клаб РАЗРАБОТЧИК Lionhead Studios НОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ Не объявлено ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ www.bwgame.com ДАТА ВЫХОДА КОНЕЦ 2005

BLACK & WHITE 2

ГЕНЕРАЛЫ ПРОТИВ ГУБЕРНАТОРОВ

так, старина Питер Молине (Peter Molyneux)по-прежнему готовится совершить переворот в жанре и потрясти игровую общественность. Само по себе это уже давно не новость: трясти и переворачивать — любимые занятия Питера. Однако не так давно на сайте игры Black & White 2 появилось гордое объявление «Black & White 2 has gone Alpha!», да и после ЕЗ появилось много информации — самое время рассказать, как идут дела у Lionhead Studios.

ТЕМЕЧОМ ПО ОРАЛУ

Последний раз мы писали о Black & White 2 в январе 2004-го; игра к тому времени находилась в разработке два года. Главное ее отличие от оригинала было известно уже тогда возможность ведения полномасштабных войн. Собственно, даже сами создатели более не называют свое творение «симулятором бога», а предпочитают скромно позиционировать его как «просто RTS», вернее, «самую лучшую RTS».

Дело в том, что ведущим дизайнером B&W2

является **Рон Миллар** (Ron Millar), один из создателей *WarCraft* и *StarCraft*; продюсером же проекта стал его брат, **Крис Миллар** (Chris Millar), в чьем послужном списке значатся также StarCraft и *WarCraft III*. B&W2 уже не раз сравнивали с *Rome: Total War*, и, похоже, у Lionhead есть все шансы составить серьезную конкуренцию матерому бестселлеру от **The Creative Assembly**.

Все это, впрочем, не означает, что элементы «богосимуляторства» из игры исчезли – за мелкими исключениями, все осталось на месте. Нам по-прежнему полагается лимитированное (в пределах сферы влияния) всемогущество; необходимо производить впечатление на адептов нашей божественности; чудеса-заклинания, храмы и, разумеется, Существо – все это никуда не делось. Что изменилось, так это сама интерпретация Добра и Зла в игре, и вот отсюда – поподробнее.

ВОЙНА И МИР

Сам Питер объясняет идею так: «Суть игры в создании либо огромных городов, либо огромных армий». Что тебе больше по душе – вдумчивое градостроительство или кровопролитная экспансия? Если ты полагаешь, что кратчайший путь к процветанию – это отнять его у соседа, добро пожаловать на сторону Зла. В роли темного бога легко удовлетворить военные амбиции – сотни и тысячи сол-

Существо умудрилось попасть в «Книгу рекордов Гиннеса» как обладатель самого продвинутого ИИ

58 08 / ABIVET / 2005



дат под твоим командованием с радостью завоюют тебе все, что пожелаешь.

Идея милитаристского государства тебя не привлекает? Нет проблем – прояви себя с лучшей стороны и займись построением местной Утопии. Рано или поздно вражеское население само придет к высоким стенам твоего прекрасного города... но не штурмовать, а проситься на ПМЖ. Так или иначе, у кого больше почитателей – тот и молодец; конечная цель игры все та же – избавиться от конкурирующих богов и остаться эксклюзивным повелителем всея человечества.

Какой бы путь ты ни избрал, дело придется иметь с обеими сторонами игры – и злому богу надо как-то заботиться о своих подданных, и доброму придется иметь армию для защиты от агрессоров. Однако пропорции Добра и Зла в своей игре будешь определять ты сам. Не возбраняется, кстати, сохранять нейтралитет, если оба варианта развития для тебя равно привлекательны.

310 НЕПЕДАГОГИЧНО!

Уверенной рукой (той самой, что на скринах) вести свой народ к светлому или мрачному будущему – не единственная твоя задача. Как и прежде, у тебя есть волшебный питомец – Существо, которое нужно воспитывать по принципу кнута и пряника, внушая ему правильное понимание линии партии. Доброе Существо, соответственно, с удовольствием помогает людям в строительстве, сельском хозяйстве и решении прочих насущных проблем; в бою такой альтруист малопригоден – дерется крайне неохотно, а врагов давит бук-



вально со слезами на глазах.

Злое же Существо, естественно, хлебом не корми, дай кого-нибудь истребить, чего-нибудь разрушить или кем-нибудь покомандовать – злой бог вполне может воспитать себе талантливого генерала, владеющего неплохими тактическими навыками. Нетрудно догадаться, что в мирном хозяйстве от этого садиста толку никакого.

Ассортимент Существ немного сократился, зато можно настраивать внешний вид своего любимца. АІ зверюги обещан небывало сообразительный, что очень кстати – в первой игре поведение Существа частенько ставило в тупик, и порой не было никакой возможности заставить эту скотину делать то, что ты хочешь. Здесь же у нас будет возможность заглянуть в голову нашего подопечного – все его

🔡 ЕСЛИ ТЫ НЕ В КУРСЕ

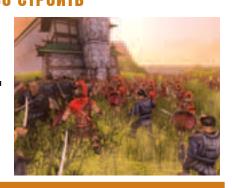


■ Black & White увидела свет в начале 2001 года, пока эта игра остается вершиной жанра доd sim, который изобрел известный уже Питер Молине (Peter Molyneux). Вкратце: ты — бог, управляющий небольшой нацией; поклоняющиеся тебе люди — источник твоей силы. Ты соперничаешь с другими богами — в кого больше верят, тот и круче. Параллельно с заботами о людских нуждах ты воспитываешь Существо — самостоятельное магическое животное, способное творить те же чудеса, что и ты, но чья сила не зависит от людского поклонения.

Ищи видео на диске!

🔣 ЛИБО ЛОМАТЬ, ЛИБО СТРОИТЬ

Время действия Black & White 2 можно условно отнести к периоду античности (отчего сходство с Rome: Total War только усиливается). Вооружение — мечи, луки, катапульты — не берется из воздуха; для экипировки войск требуется железо, а значит — шахты и кузницы. Примечательно, что для постройки зданий и стен требуется тот же ресурс, что и для производства оружия, — опять-таки, приходится выбирать между развитием города или усилением армии, то есть Добром или Злом.







08 / ABIVET / 2005 59

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! | BLACK & WHITE 2



мыслительные процессы, пожелания и горести предстанут, как на ладони. О качестве ИИ судить пока не представляется возможным, однако Существо из еще не готового B&W2 уже умудрилось попасть в «Книгу рекордов Гиннесса» как обладатель самого продвинутого искусственного интеллекта.

🔣 ЧУДЕСА НА ВСЕ СЛУЧАИ ЖИЗНИ

Количество чудес сократилось почти вдвое, но зато каждое имеет несколько способов применения. Например, огненное заклинание можно просто метнуть в качестве файрбола, а можно в буквальном смысле выдавливать из этого файрбола лаву, устраивая нечто вроде напалмового дождика. Водой можно поливать злаки, а можно, как из брандспойта, смывать врагов в пропасть. На пике своего могущества ты даже сможешь воздвигать вулканы и устраивать землетрясения — отличный аргумент в религиозном диспуте.



ПРИРОДНЫЕ ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

О чем всегда приятно поговорить в preview и что однозначно становится лучше со временем, так это графика. Поначалу создатели намеревались лишь модернизировать существующий движок, благо он даже по нынешним меркам очень даже ничего. Однако воплотить все идеи в рамках существующей технологии оказалось невозможным, и было решено переписать все с нуля (что несколько оправдывает столь долгий срок разработки).

Главное требование к движку осталось прежним: предоставить игроку полную свободу перемещения, возможность мгновенно оказаться в любой точке огромного мира, заглянуть в любой его уголок – без всяких промежуточных загрузок. Вот ты любуешься цветочной полянкой, ты можешь при желании рассмотреть каждую травинку крупным планом, а через секунду ты уже из поднебесья окидываешь взглядом громадный остров. Должен же бог быть вездесущим, в самом деле?

Качество графики ты можешь оценить сам, а вот вопрос системных требований еще под





60 08 / ABIVET / 2005









3ТО ТОЛЬКО НАЧАЛО



■У Питера Молине (Peter Molyneux) на серию Black & White грандиозные планы — в общей сложности планируется аж целых пять игр. Каждая последующая часть будет приближаться по времени действия к современности, в Black & White 5 нам, видимо, предстоит штурмовать соседние деревеньки танковыми дивизиями, а народ тем временем будет требовать постройки новых кинотеатров. Правда, учитывая темпы разработки, принятые в Lionhead, не многие из нас, боюсь, до этого доживут.

вопросом. В B&W2 предусмотрена довольно серьезная физическая модель – одновременно просчитываются свойства сотен отдельных объектов, не говоря уж о тех самых пресловутых тысячах солдат. Нагрузка нешуточная. По словам разработчиков, мощности железа потребуется не больше, чем для **Doom 3** или **Half-Life 2**. Не уточняется, правда, при каких настройках.

Ж КАК НИ КРУТИ

Заявления Питера Молине относительно немыслимой крутизны собственных проектов всегда отличались несколько чрезмерным оптимизмом – что, в принципе, понятно и простительно. Другое дело, что даже если отбросить добрую половину всех этих захватывающих перспектив, все равно остается куча оригинальных идей, метких находок и интересных игровых задач.

В любом случае, откровенно плохих игр за господином Молине замечено никогда не было, да и профессионализма работникам Lionhead Studios вполне хватает. То, что Black White 2 будет интересной, сомнению не подлежит, вопрос лишь в том, насколько. Это мы узнаем уже скоро – ждать осталось ну никак не больше трех-пяти лет.

По словам разработчиков, мощности железа потребуется не больше, чем для Doom 3 или Half-Life 2





08 / ARTYCT / 2005 61

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! | МОРСКОЙ ОХОТНИК







МОРСКОЙ ОХОТНИК

СТАЛЬНЫЕ КОРСАРЫ

симуляторами в индустрии давно сложилась непростая ситуация. Если авиасимы и имитаторы вертолетов еще худо-бедно существуют, то на море ловить уже который год особо нечего. Счастливы, наверное, разве что только подводники.

Три года назад вышел многострадальный **Destroyer Command**. И с тех пор – тишина. И если бы не разработка **«Морского охотника»**, вселяющая веру в будущее, могло бы показаться, что мы – на кладбище.

Торпедные катера – вообще уникальная тема. Компьютерные игры бывают разные, но в деле симуляции такого класса надводных кораблей «Акелле» приходится быть первопроходцем. И в том, что касается качества, разработчики знаменитых «Корсаров» тоже бегут далеко впереди паровоза. Тот же Destroyer Command создавался на движке Silent Hunter II и представлял собой симулятор переделанной в эсминец подводной лодки. «Морской Охотник» создается с нуля на модифицированном движке STORM.

Чтобы лишний раз успокоить поклонников

С выходом «Морского Охотника» все известные науке симуляторы на море сразу морально устареют

военно-морской тематики, да и самих себя, мы отправились прямиком в «Акеллу», чтобы лично убедиться, что игра живее всех живых.

ВПЕЧАТЛЕНИЯ

С выходом «Морского Охотника» все известные науке симуляторы на море сразу морально устареют. Порулив вволю советским торпедным катером, не могу не отметить тотальное превосходство физической модели движения корабля перед всем, что я видел раньше. Динамика совершенно другая. В данном случае это очень важно. Рулить небольшим кораблем, который скользит по морской поверхности, будто по рельсам, – было бы слишком уж скучно. В «Морском охотнике» же даже сам процесс бесцельного мореходства, несмотря на простоту, способен доставить удовольствие.

Немало способствует этому графика. Разработчикам я тут же честно признался, что **Silent Hunter III** (если эти игры вообще можно сравнивать, конечно) мне видится с точки зрения визуализации устаревшим проектом. Даже море проигрывает по всем параметрам!

Море – особая гордость создателей «Морского охотника». Скажем, волны от взрывов – не какие-нибудь спецэффекты, они влияют на геометрию водной поверхности. В шторм способности графического движка особенно впечатляют – так не делал еще никто.

62 08 / ABIVET / 2005

MOPCKOŬ OXOTHUK | PREVIEW



Погода – тоже принципиальный вопрос. В условиях плохой видимости легче подобраться к цели незаметно, но при этом существенно осложняется навигация. Сделана многослойная облачность. Низкие облака особенно неприятны, так как самолетам противника в таких условиях легче атаковать, да и выходить из атаки проще. И смотрится все это великолепие роскошно. «Ил-2» отдыхает.

ЖЕЛЕ30

За столь примечательной графической оболочкой и набором технологических вкусностей прячется серьезный симулятор. Разработчики настроены решительно. Помимо сказанного о динамике движения судов, аргументы следующие: скрупулезная модель повреждений, в том числе - и вражеских судов. В деле это выглядит так. Во вражеское судно, стоящее у пристани, попадает торпеда, от судна отламывается корма и чуть уходит под воду из-за малой глубины. Сам же корабль, как ни в чем не бывало, если не считать пожара, продолжает сохранять плавучесть. Такие повреждения в реальности действительно не всегда означали гибель судна, если оно было должным образом спроектировано. Кстати, не очень серьезные повреждения будут со временем исправляться экипажем. Заделать небольшую пробоину вполне по силам.

Детализация повреждений собственного катера – еще выше. Список узлов, склонных к отмиранию, пока не оглашается, но их, как говорят, будет достаточно.

Что касается вооружения, то к его реализа-



ции обещают подойти с максимальной серьезностью. Главное вооружение катеров – торпеды. На высоких уровнях сложности расчет торпедного треугольника будет не легче, чем у Destroyer Command. Кстати, проработка центрального поста в Silent Hunter III вдохновила разработчиков «Морского охотника» на создание командирской рубки на катерах. Из нее можно будет руководить всеми действиями экипажа, а также работать с радио. А торпедный прицел уже работает – механический.

Ж КОМПРОМИСС

В том, что «Морской охотник» будет отличным симулятором, у меня нет сомнений. Станет ли он при этом отличной игрой? Превалирующая над игровой симуляторная

РЕАЛИЗМ ВО ПЛОТИ



■ Хотя менеджмент экипажа в «Морском Охотнике» не предусмотрен, повсюду на катере будут суетиться люди. Само собой, их могут убить. Процесс нанесения тяжких телесных повреждений разработчики изобразили достаточно подробно – несчастных рвет на части, кровь заливает палубу. Однако плавать на корабле, у которого будет вид посланника из ада, тебе не придется. Чтобы не нервировать лишний раз борцов с насилием на экране, авторы установили лимит времени на душераздирающие кадры.

🚟 СУДЬБА КОРАБЛЯ

Т орпедные катера – один из самых противоречивых типов боевых кораблей. Во все времена отношение военных к ним было неоднозначным: одни считали маленькие проворные суда серьезной ударной силой, другие относились с презрением. У Германии к началу Второй мировой войны было не более 20-ти торпедных катеров, а в преддверии войны с СССР – около 50-ти. СССР в то же время обладал 276 торпедными катерами, 132 из которых базировались в европейской части страны и еще 135 на Тихом Океане.







08 / ABIVET / 2005 63

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! | МОРСКОЙ ОХОТНИК





часть погубила немало толковых проектов, и не хотелось бы, чтобы «Морской Охотник» постигла похожая участь. Роман Цой, руководитель проекта, заверил, что созданию миссий и полноценной исторической кампании уделяется много времени.

Торпедные катера действовали в основном

Т А У НАС...

превый глиссер для речных флотилий начали строить в 1921 году. Судно, получившее название ГАНТ-1, имело водоизмещение 1 тонну и двигатель мощностью 160 л.с, максимальная скорость – 80 км\ч. Дальнейшим развитием стал торпедный катер ГАНТ-5 (Г-5), который по завершении испытаний в 1933 году был признан лучшим в своем классе. На вооружении катера стояли две торпеды калибра 533-мм, 2 пулемета и 4 мины. До 1944 года был выпущен 321 катер этого типа.



в прибрежной зоне, где событий на квадратный километр всегда происходило очень много. Так что, можно только догадываться, сколько приключений нас ожидает, если запланированы кампании за СССР, Германию и Союзников. Разработчики не планируют воссоздавать в точности все исторические события, в которых принимали участие торпедные катера, но в обязательном порядке будут на них ориентироваться. В отличие от известных морских симуляторов, где действующим лицам приходится выполнять достаточно широкий спектр задач в отдалении от баз, действия торпедных катеров носили характер стремительного набега на ничего не подозревающего противника с последующим отходом. За это их совершенно справедливо сравнивали со стаями насекомых. Поэтому происходящее в большинстве роликов сильно напоминает аркадное действо: через взмывающие в небо столбы воды несутся к своим жертвам маленькие, проворные кораблики, поливая противника из бортового вооружения. На деле же - нормальный морской бой.





08 / ABIVET / 2005

МОРСКОЙ ОХОТНИК | PREVIEW









П ОРУЖЕЙНАЯ



■ Любое вооружение, установленное на катере, будет доступно для изучения. В твоем распоряжении торпедные аппараты, пушки и пулеметы. На легкость процесса стрельбы рассчитывать не приходится. Стрельба торпедами «на глаз» редко приводит к желаемым результатам, а у пуль честная балистика.

Ш С ЗАПАСОМ

Со временем тебе в распоряжение поступят другие катера, которыми можно будет командовать, и все атаки будут проходить уже по вполне традиционным законам военно-морского искусства. Тактическая составляющая в «Морском охотнике» тоже обещает быть довольно сильной.

Внезапность и скрытность – это также оружие. Противник обладает не только зрением, но и слухом. Мчаться быстрее, распугивая чаек звериным рыком двигателей с незакрытым клапаном, защищающим выпускную систему от попадания воды? Или же красться, словно кошка, к своей жертве медленно и осторожно? Способ наступления придется выбирать в зависимости от ситуации. Задач

будет много – от поддержки союзных кораблей и диверсионных операций до высадки десанта.

Одно огорчает, заняться этим мы сможем не раньше начала 2006 года. Однако, судя по тому, что имеется, результат обещает искупить ожидания с лихвой. Ждем с нетерпением. Морские симуляторы такого уровня и в мире-то выходят раз в несколько лет, а наши соотечественники отметились игрой такого уровня едва ли не впервые.

На высоких уровнях сложности расчет торпедного треугольника будет не легче, чем в Destroyer Command





08 / ABFVCT / 2005

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! | CALL OF DUTY 2



ЖАНР ИГРЫ Action ИЗДАТЕЛЬ Activision РАЗРАБОТЧИК Infinity Ward КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ Не объявлено ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ www.callofduty.com ДАТА ВЫХОДА ОСЕНЬ 2005 года

CALL OF DUTY 2

РОДИНА ЖДЕТ – 2

еликолепный Call of Duty и последовавший за ним круто сваренный сборник дополнительных миссий Call of Duty: United Offensive от Gray Matter Studios наглядно доказали всему миру, что народу еще не надоело играть в шутеры о Второй мировой войне. Главное, подать сей многим набивший оскомину поджанр под нужным соусом. Сотрудники Infinity Ward умеют это делать лучше всех, ибо за их плечами стоит легендарный Medal of Honor: Allied Assault (тогда они еще трудились на благо компании 2015, которая сейчас переживает далеко не лучшие времена). В общем, на наших глазах зреет очередное творение от людей, породивших моду на шутеры о WWII.

ПРИ РОТАЦИЯ АКТЕРСКОГО СОСТАВА

Нас опять ждет три кампании: Россия, Великобритания и США. Зато мы познакомимся аж с четырьмя новыми героями. Дело в том, что британские миссии настолько велики, что сценаристы приняли решение разделить их

Загорелые солдаты Ее Величества в симпатичных шортиках усердно топчут пыльными ботинками песок

по-братски между сержантом Дэвисом (Davis) и танкистом Вэлшем (Welsh). Кстати, в качестве второстепенного персонажа будет мелькать уже знакомый тебе обладатель роскошных рыжих усов капрал Прайс (Price). За Красную Армию (которая, как всем известно, всех сильней) отдувается рядовой Василий Иванович Козлов, а американцы представлены капралом Билли Тейлором (Bill Taylor). Если в первой части миссии шли одна за другой, то в сиквеле игрокам предоставят возможность менять поля сражений как перчатки. Надоела русская зима в битве под Москвой? Можешь моментально перенестись в знойную Северную Африку, где пустынные крысы генерала Монтгомери гонялись за хитрым Эрвином Роммелем. Наскучило обгорать под палящим солнцем? Айда громить врагов в Тоуджейн. Из «стариков» встретится только Сталинград. Оставшееся место отведено под доселе невиданные схватки.

ОГОНЬ НА ПОРАЖЕНИЕ

Рецепт *Call of Duty* был прост до гениальности. Абсолютно прямолинейные действия, крепко склеенные тьмой скриптовых сценок, держали в напряжении от первой до последней минуты игры. Иногда заранее спланированные бои давали осечку: стоило пересечь запретную невидимую линию, как тут же врубался странный триггер, создававший

66 08 / ABIVET / 2005



бесконечные толпы врагов. Впрочем, это была та самая ложка дегтя в огромной бочке вкуснейшего меда.

Разработчики решили отказаться от старой схемы и написали искусственный интеллект противников и напарников с нуля. Благодаря сему нововведению стало возможным достигать поставленных целей альтернативными путями. Помимо этого появилось такое понятие, как подавляющий огонь. Со стороны он больше всего напоминает своего собрата из Brothers in Arms: Road to Hill 30: твои товарищи поливают фашистов свинцом, метают гранаты и устраивают дымовые завесы, а ты тем временем обходишь супостата с фланга и заходишь ему в тыл. Только в отличие от творения Gearbox Software, на такие маневры способны не только твои ребята, но и подразделения противника. Причем, действуют они по всем правилам воинского искусства: сначала на разведку высылается передовой отряд, которому поручается нащупать брешь в твоих позициях, и только после этого для сокрушительного удара подтягиваются основные силы.

Не обошлось без старых добрых скриптов. Бегущий слева от тебя солдат подрывается на мине или же немецкий танк смачно проламывает броней угол стены дома – бывает и такое. Кстати, о танках. По уже сложившейся традиции нам дадут порулить несколькими видами техники. Точно известно, что интерактивных самолетов в игре не будет. Что касается новых «стволов», то их окажется не так уж и много: немецкий G 43 и противотанковое ружье Panzerschreck, плюс русская SVT 40.



Ж ХВАЛЕБНЫЕ ОДЫ

Графическое наполнение *Call of Duty 2* заслуживает исключительно лестных слов. Лучше всего мощь нового графического движка проявляется на африканских локациях. Загорелые солдаты Ее Величества в симпатичных шортиках усердно топчут пыльными ботинками песок. Или же возьмем кровавую миссию около гористого побережья. Сотни американских солдат под навесным огнем вылезают из воды и карабкаются по неприступным скалам. На создание таких красот явно ушли сотни тысяч первосортных полигонов.

За счет добавления больших открытых пространств размер среднестатистической локации увеличился в два раза. Основательно переработаны модели стрелкового оружия. Металлические части блестят на солн-

ПРИЯТНАЯ МЕЛОЧЬ



В погоне за максимальным правдоподобием описываемых событий разработчики пообещали уделять повышенное внимание каждой мелкой детали. Лучше всего данная щепетильность проявляется в анимации движений. Казалось бы, что может быть проще простого выглядывания за угол? Однако и из этого они сделали настоящую конфетку. Британский солдат сначала снял головной убор и только после этого высунул из-за кирпичной стены свюю голову.

📰 ПРЕДЕЛЬНАЯ НАТУРАЛИСТИЧНОСТЬ

программисты намерены разбавить кинематографичность действа высокой степенью реалистичности. Дабы максимально точно передать атмосферу той далекой поры, сотрудники **Infinity Ward** посетили места самых громких сражений Второй мировой войны. В ходе командировки во Францию выяснилось, что все связанные с внешним видом уровней наработки не соответствуют действительности. Пришлось заново рисовать нормандские деревни. Интересно, приедут ли они к нам в Россию?







08 / ABIVET / 2005

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! | CALL OF DUTY 2



це, а уровень детализации настолько велик, что тебе не составит большого труда прочитать нанесенные на них заводские надписи.

🔡 А ПУЛИ ЛЕТЯТ. ПУЛИ

Революционный многоканальный звук — это вообще отдельная песня. Отныне, в зависимости от расстояния, громыхания одной и той же пушки слышатся по-разному. Вдали звук кажется приглушенным, но по мере приближения к орудию становится все громче и громче. Все как в настоящем бою: если пуля свистит — значит мимо, если шепчет — то метит в тебя.

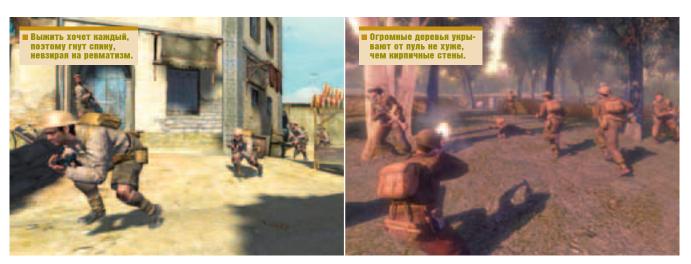
Диалоги (записано ровно 20 тысяч фраз) перестанут представлять собой набор заранее заготовленных пустых выражений. Теперь напарники живо комментируют происходящие события и дают ценные советы. Самые

зоркие солдаты орут о местоположении снайпера и о количестве засевших в здании фрицев. Главное – услышать эти подсказки в горячке сражения, ибо от выстрелов звон в ушах стоит порядочный. Пожалуй, самая ярка фишка – это задержка дыхания во время стрельбы из снайперской винтовки. В этот момент ты как бы уходишь внутрь себя и на фоне значительно приглушенных звуков чувствуешь биение собственного сердца.

ПРОДОЛЖАТЕЛЬ СЛАВНЫХ ТРАДИЦИЙ

Этой осенью нам предстоит еще раз выполнить свой долг перед отечеством. Свежая сюжетная завязка, красивая и сочная графика, умопомрачительный звук, увеличенный хронометраж боевых действий, внедрение внушительного пласта тактических элементов, а также соблюдение старых принципов построения игрового процесса, превративших первую часть в настоящий хит, до сих пор популярный в народе. Неужели из этого набора ингредиентов в руках той же самой команды профессиональных поваров может получиться плохой продукт?

Главное – услышать подсказки в горячке сражения, ибо от выстрелов звон в ушах стоит порядочный



68 08 / ABIVET / 2005

Это первый беспристрастный и жесткий взгляд на войну, которая может начаться уже завтра.

Это первый шаг к пониманию того, что в мире НЕТ
 Безопасного места.

WOK N TPENET

Техногенная стратегия в реальном времени. Вы против зла

PC Gamer

Серьезный, многогранный конфликт с участием США, акуратно втиснутый в рамки лихой сюжетной компании из трех десятков миссий

Страна Игр















© 2003 «Gugan Systema». All rights reserved. © 2005 «Mort». All rights reserved. © 2005 «Gunn Pactory interactive». All rights reserved. © 2005 «Pyccoder «Selficeaeni». Son spans research. « www.rosenth.m.nu Orsen species: effica@rosenth-m.nu; (890) 211-10-11, ME-154
Texaveristan requipment support@rosenth-m.nu; (890) 879-101-99, a texas on depayer on appear; fittp (fewer preside) on reflectional Processor Services. We nature.



ЖАНР ИГРЫ

Role-Playing Strategy

ИЗДАТЕЛЬ

JoWooD Productions/ Game Factory Interactive/ Руссобит-М

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ 📟

Руссобит-M / GFI

РАЗРАБОТЧИК

Phenomic Game Development Studio

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

Не объявлено

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.spellforce. jowood.com/sf2

ДАТА ВЫХОДА

Конец 2005 года



SPELLFORCE 2: BLEND OF PERFECTION

ВОЗЬМИТЕ МЕНЯ В ВОЛШЕБНИКИ!

ышедшая в конце 2003 г. ролевая стратегия Spellforce: The Order of Dawn оказалась орешком вполне себе крепким и столь же неоднозначным. Не один критик обломал о скорлупу этого ореха все зубы, пытаясь понять, что же на самом деле представляет собой эта Spellforce. Диапазон оценок, полученных игрой от авторитетных зарубежных изданий, и вовсе разнился от 50 до 94%. Игроки вели себя аналогично: кто-то находился в состоянии чистого незамутненного восторга, а кто-то ругался матерными словами. Так кто всетаки был прав? Кажется, находящейся в разработке Spellforce 2: Blend of Perfection удастся переманить ненавистников первой части на свою сторону.

ដ ПРИЗРАЧНАЯ УГРОЗА

Одной из многочисленных особенностей, выгодно отличающих Spellforce: The Order of

Ролевая составляющая Spellforce 2 обещает как количественные, так и качественные изменения

Dawn от безликого множества подобных продуктов, была по-настоящему интересная концепция игрового мира. Континент, по вине магического катаклизма раздробленный на множество островков, волшебные кристаллы, в которых заточены души могущественных воинов, - во всем этом определенно что-то было. Во второй части разработчики хотят не разочаровывать нас и стараются заинтриговать игроков новыми неожиданными сюжетными поворотами. Завязка на сей раз такова: темные эльфы заключили союз с мистической расой Теней, решив навсегда стереть людей с лица земли. Не все эльфы были согласны начинать кровопролитную войну: эльфийский генерал Крейг Ан'Шэллак (Craig Un'Shallach) поначалу пытался сопротивляться все более распространяющемуся влиянию Теней. Но через некоторое время понял, что поражение неизбежно. И тогда его дочь Найтсонг (Nightsong) сбежала из страны, чтобы предупредить людей о надвигающейся опасности: о союзе, что заключили эльфы с тенями, и о безумном алхимике Сорвина (Sorvina), управляющего огромной, жаждущей крови армией. Для того чтобы спасти мир от надвигающейся тьмы, необходимо восстановить бездействующий ныне союз Света. И, как всегда, именно тебе, предс-

[70] 08 / ABFVCT / 2005

SPELLFORCE 2: BLEND OF PERFECTION | PREVIEW



тавителю древнего рода воинов, предстоит сделать это. Ну да ничего. Мы, геймеры, к таким скромным обязательствам привыкли.

Ш ШОК И ТРЕПЕТ

Spellforce 2 останется верна традициям первой части и будет являться представителем жанра RPS, Role-Playing Strategy. Мы по-прежнему то занимаемся собственно стратегией, управляя многочисленными армиями, то переключаем внимание на своего уникального аватара, разыскивая могущественные артефакты, выполняя разные задания и наращивая мускулы. В помощь можно будет набрать до пяти точно таких же неповторимых героев, каждый из которых имеет свои собственные цели и мотивы помогать тебе. Дойдет ли до межличностных разборок между персонажами, как в **Baldur's Gate 2**? На сей счет пока ничего неизвестно, но хотелось бы в это верить.

Между тем, обе ипостаси игры, как ролевая, так и стратегическая, подвергнутся некоторым изменениям. Станут заметны чуть более сместившиеся в сторону RPG акценты. Впрочем, давай сначала пройдемся по стратегической части.

Во-первых, чтобы не отвлекать игроков от насыщенного военного действа, с ресурсами отныне придется возиться гораздо меньше. Вовторых, скорость игры возрастет, а основной фокус придется на сражения между юнитами. Как сообщают разработчики, всего доступных для игрока фракций будет три: так называемая The Realm, включающая в себя людей, эльфов и гномов, некие Кланы, состоящие из орков, троллей и варваров, и, наконец, тот са-



мый Союз – темные эльфы, горгульи и тени. Каждая из трех фракций отличается от остальных своей неповторимой кавалерией, пехотой и воздушными войсками. Вместе с тем, наличествуют еще две расы – Нежить и тачиственные Beastmen (Люди-животные? Боимся даже представить), управлять которыми игрок, к сожалению, не сможет. И, само собой, у каждой фракции есть особые создания – Титаны. Яростные, могущественные и беспощадные. Разработчики надеются, что они внесут свежую струю в мультиплейерные потасовки.

Ролевая составляющая Spellforce 2 обещает как количественные, так и качественные изменения. Герои отныне и впрямь станут уникальными. Вероятность того, что к концу игры у тебя и, например, у твоего

MACTEPAM HA BCE PYKN

■ Мастеров на все руки, а также просто любителей позаниматься на досуге созданием собственных дополнений, ждет небольшой сюрприз: Phenomic обещает выпустить редактор миссий, сделав при этом создание карт более легким и доступным для широкого круга делом. Ну, ура, что ли?

ВСЮДУ ЖИЗНЬ

Одной из самых интригующих особенностей игры обещает стать живущий по своим законам мир, адаптирующийся к действиям игрока. При мысли о том, что из этого может выйти, у нас, если честно, начинается повышенное слюноотделение. Не спорим, само словосочетание "living world" звучит весьма заманчиво. Но, к сожалению, ника-ких дополнительных подробностей на этот счет пока неизвестно. Остается только ждать.

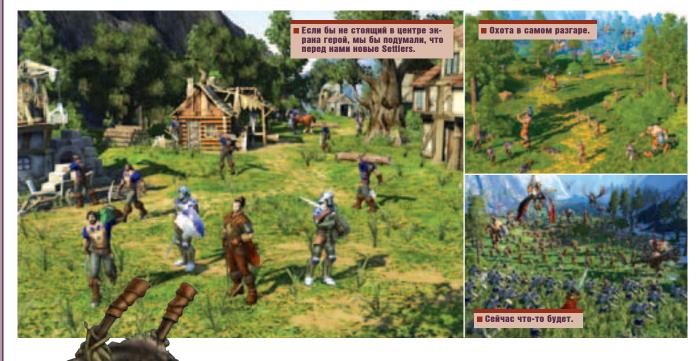






08 / ABFVCT / 2005 71

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! | SPELLFORCE 2: BLEND OF PERFECTION



друга окажутся два одинаковых по способностям аватара, практически исключена. Благодарить за это надо развитую систему навыков. Число последних превышает сотню: не правда ли, неплохо для игры, имеющей в определении своего жанра слово «стратегия»? Заниматься распределением скиллов станет гораздо удобнее благодаря новой древовидной структуре, которую авторы именую не иначе как "easy-skill".

П СЕБЯ ПОКАЗАТЬ

Если ты подумал о том, что было бы неплохо померяться силушкой богатырской с другими игроками, то... ты мыслишь в правильном направлении. Создатели не только предусмотрели такую возможность, но даже более: на multiplayer делается особая ставка. К твоим услугам будет около 30-ти отдельных карт, на

которых можно будет играть как против других игроков, так и, объединив усилия, против продвинутого искусственного интеллекта. Каждый раз все артефакты и прочая волшебная дребедень генерируются заново. То есть, переигрывать игру будет можно и нужно.

ТЕРЕАЛИИ БЫТИЯ НАСУЩНОГО

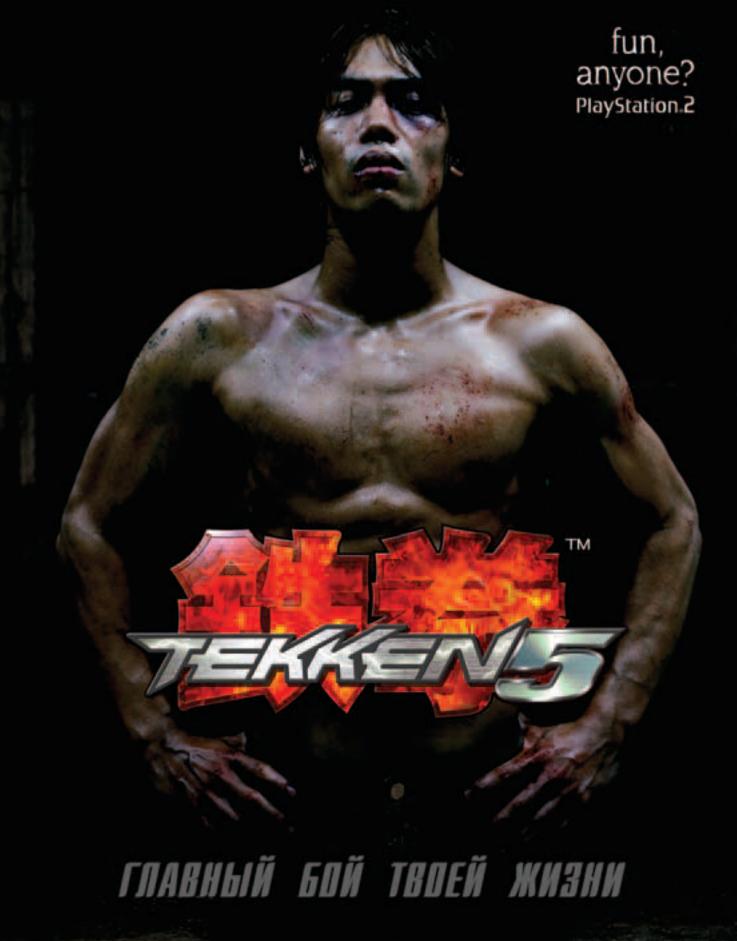
А теперь на минуту прекрати чтение и посмотри (если ты этого еще не сделал) на повсеместно расположенные тут и там скриншоты. Впечатляет? Нас, признаться, тоже. Скажем спасибо новенькому движку. Главным его «коньком» считается игра света и теней и потрясающая детализация. Титаны, например, состоят из четырех тысяч полигонов на брата, что для стратегии, пусть даже и ролевой, - более чем достаточно. Зато и системные требования подстать качеству картинки: компьютер на базе 1,5 Ghz CPU, 512 MB RAM и видеокарта класса GeForce 3 - все это минимальная конфигурация, на которой запустится игра. Что поделаешь, за удовольствие надо платить. Но Spellforce 2, похоже, этого стоит.

Число навыков превышает сотню: не правда ли, неплохо для игры стратегического жанра?





[72] 08 / ABFVET / 2005







PlayStation 2





www.tekken5.ru

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! | COMPANY OF HEROES



ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
THQ
РАЗРАБОТЧИК
Relic Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До восьми
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.companyof heroesgame.com
ДАТА ВЫХОДА
Начало 2006 года



COMPANY OF HEROES

ΡΟΤΑ ΓΕΡΟΕΒ

ак уж повелось, что темп развития игровой графики и физики задают стрелялки да экшены. Симуляторы техники идут за ними с небольшим отрывом. Остальные жанры в этом плане всегда отстают на несколько шагов. Да, считается, что в стратегиях, тактиках и ролевых играх упор должен делаться на сам жанр. Картинка, конечно же, должна быть красивой, но на первом месте стоит, все же, механизм игрового процесса. Остальное тоже важно, но уже вторично. Конечно, дизайнеры стремятся к визуальному совершенству, и мы уже стали очевидцами многих стратегий с превосходной графикой. Но все они в одночасье уходят на второй план, когда в поле зрения попадает Company of Heroes.

₩ ВПЕРЕД!

Да и вообще, в «Роте Героев» многое поражает и приковывает внимание. Ради такой игры я даже пропущу целый абзац о том, как уже приелись изнасилованные иноземными игроделами темы «высадка в Нормандии» и «победный марш американцев по Европе».

Тела бойцов разлетаются во все стороны, взмахивая руками и ногами в облаке каменной и земляной крошки Такое впечатление, что разработчики из **Relic Entertainment** пытаются показать всему миру то, какой же на самом деле должна быть стратегия в реальном времени. И, похоже, у них это получается.

Ж КРАСОТА И УЖАС СРАЖЕНИЯ

Говоря проще, «Рота Героев» выглядит лучше иной стрелялки на ту же тему. Воистину, такой графики ни в одной стратегии еще не было и не намечается в скором будущем. Да, есть несколько стратегий, очень красивых при использовании привычного ракурса «с высоты птичьего полета», но все они страдают от угловатости и размытости текстур при максимальном приближении. В «Роте Героев» графика настолько совершенна, что, даже если уткнуть камеру в спину какого-нибудь бойца, весь мир и персонажи остаются четкими, плавными, красивыми и просто потрясающе детализированными. И иной раз рука сама начинает искать кнопку ручного управления солдатом или танком, ибо для стратегии такое качество картинки очень необычно. Бойцы куда меньше похожи на штампованных клонов, чем в других играх; их лица различаются, как и наборы экипировки для каждого взвода. Модели этих бойцов мало уступают оным из модных шутеров на ту же тему а-ля Brothers in Arms: Road to Hill 30 или Medal of Honor: Pacific Assault. Выражение их лиц меняется в зависимости от ситуации,

74 08 / ABIVOT / 2005

COMPANY OF HEROES | PREVIEW



а движение губ синхронизировано с речью: офицеры отдают команды, а бойцы предупреждают друг друга об опасности. Патронташные ленты, лежащие на плечах пулеметчиков шарфами, как и каски и оружейные стволы, поблескивают на солнце. Униформа в разгар боя забрызгана кровью и грязью. Вспышки взрывов на мгновения озаряют затененные места, осветительная ракета ночью отделяет от бойцов зловещие длинные тени. Спецэффекты - просто отдельная песня. Разработчики изучили все возможности современных видеокарт под девизом «ярче, красочнее, эффектнее». Стрельба и взрывы выглядят не очень реальными, но исключительно эффектными, ослепляя экран всполохами огня и создавая полное впечатление погружения в жестокий бой.

ЖИМАН В НЕМЕН ИН ТЕ

Но *Company of Heroes* превосходна не только из-за графики. В игре еще много усовершенствованных составляющих, которые заставляют слово «стратегия» звучать ярче и насыщеннее. Игровая физика вызывает прилив уважения за качество проработки. В слегка переделанном движке **Havok 3.0** учтено все: вес объектов, позиции воздействия, траектории. Не только тела бойцов, попавших в поражающий радиус взрыва, разлетаются во все стороны, вертясь в воздухе, взмахивая оставшимися руками и ногами в облаке каменной и земляной крошки. На месте взрыва также остаются свидетельства мощного воздействия – воронки и обломки взорванных сооружений и



техники. В этой игре разрушаемо все. Вообще все, даже земля. И все по-разному, никакого программирования «заранее».

Дома после шквального огня из орудий и минометов выглядят как старая мочалка, если им вообще позволяют стоять несущие стены. А иначе они превращаются в груду строительного мусора и облака пыли. Саперы своими зарядами поднимают в воздух железнодорожные составы, мосты и целые здания. Техника разлетается на части, которые, в свою очередь, попадая в преграды или бойцов, крошат их и отшвыривают дальше. При определенном стечении расчетных траекторий подрыв одного джипа может обернуться массовым летальным исходом для бойцов, ведущих бой неподалеку.

🚻 ПОД КЛЕНОВЫМ ЛИСТОМ



■ Relic Entertainment – канадская студия, известная своими успешными стратегиями в реальном времени Homeworld (1999), Homeworld 2 (2003), Impossible Creatures (2003) и Warhammer 40k: Dawn of War (2004). В данный момент Relic, кроме «Роты Героев», разрабатывает еще две игры. Это экшн Outfit для X-box 360 и Warhammer 40k: Dawn of War – Winter Assault – дополнение к известной игре.

Т УМЕЛАЯ РОТА

В качестве главных героев игры создатели решили взять Роту «А» 116-го полка 29-ой пехотной дивизии США, которая прославилась в боях за освобождение западной Европы от немецкой оккупации. Рота «А» побывала в самых горячих сражениях, начиная от высадки на пляж «Омаха» в Нормандии и заканчивая взятием австрийских оплотов 3-го Рейха и очисткой немецкой территории к востоку от реки Рейн. Хотя, по словам разработчиков не все игровые миссии будут в точности копировать исторические.







08 / ARTYCT / 2005 75

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! | COMPANY OF HEROES



BCE B VKPLITUE!

Одним из самых главных достижений разработчиков стала система продвинутого искусственного интеллекта. Да, да, не смейся, это не очередная сложная модель ИИ с громким названием. Система действительно хороша, и позволяет, самое главное, повелевать стратегией боя, а не отвлекаться на недостаточную скорость «нажатий в минуту». Наконец-то вместо нянек мы становимся командующими. Бойцы не хотят быть пушечным мясом, они не прутся грудью на свинцовый шквал. Они ищут любые возможные прикрытия, будь то стена дома, взорванная техника или просто кратер воронки. Если выбирать особо не из чего, могут укрыться за пнем или телом павшего солдата. В атаке они обходят противника в зонах нечеткой видимости, захватывают пулеметные гнезда, используют разные виды оружия

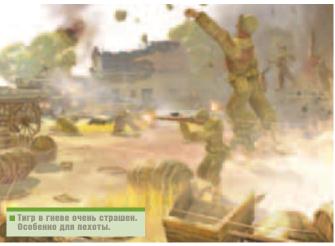
в зависимости от ситуации. Более того, каждое отделение ведет себя как слаженная команда. Даже простейший приказ по занятию огневой позиции в, скажем, некоем доме заставляет подразделение разбиться на небольшие группы, где часть бойцов начинает осторожно продвигаться внутри дома, просматривая всю внутреннюю площадь этаж за этажом, другая группа ведет зачистку лестничных площадок, а третья караулит снаружи дома, простреливая улицы. Заняв дом, бойцы выбирают наилучшие огневые позиции.

₩ БЫТЬ!

Можно еще долго и упорно описывать все восторги, которые возбуждает игра даже на этом раннем этапе создания. И верится на все сто, «Рота Героев» станет еще лучше, массивнее, красивее к моменту выхода. К моменту погружения в атмосферу ревущего боя, где воздух насыщен гарью и отработанным порохом, летящим свинцом, выхлопами соляры, гулом танковых двигателей, скрипом гусениц, срывающимися голосами взводных и воплями раненых.

Заняв дом, бойцы самостоятельно выбирают наилучшие огневые позиции на крышах, в окнах и проломах





76 08 / ABIT/CT / 2005





ЖАНР ИГРЫ Тurn-Based Strategy ИЗДАТЕЛЬ Не объявлен РАЗРАБОТЧИК UFOAI Team КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ До шести ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ иfo.myexp.de ДАТА ВЫХОДА 2005 год

UFO: ALIEN INVASION

В СЕНЯХ ЧУЖОЙ СЛАВЫ

есять лет назад на свет друг за другом с промежутком в один год □ появились X-COM: UFO Defence и X-COM: Terror from the Deep. В те времена игры ныне покойной Mythos Games произвели настоящий фурор, заняв достойное место в сердцах фанатов и последователей. В 1997 году красиво «завершила» серию X-COM: Apocalypse от тех же Mythos. Сколько раз с той поры священное имя Х-СОМ склонялось там и сям различными «неизвестными личностями», не пересчитать даже самому опытному звездочету. Мы благосклонно приняли Laser Squad Nemesis, удивленно и с раздражением взирали на UFO: Aftermath... А сколько всего так и не вышло в свет?

Сегодняшний наш гость, **UFO: Alien Invasion** являет собой ярчайший пример «игр по мотивам». История создания этой игры банальна донельзя: несколько фанатов се-

Все карты в игре многоуровневые, вплоть до восьми этажей, а камеру можно крутить вокруг своей оси

рии X-COM, насмотревшись на поделки других разработчиков и пообщавшись на форумах, решили «взять дело в свои руки» и сделать такое нечто, которое было бы достойно памяти священной коровы. Сказано сделано: в один прекрасный день 2003 года на свет родились команда единомышленников **UFOAI Team** и ее проект – UFO: Alien Invasion. К тому времени ребята уже успели набить руку на любительских работах, выпустив, в частности, постъядерную модификацию для *Quake 3* под названием *Afterwards*.

Этот же факт, вероятно, повлиял и на выбор основы для нового проекта: UFO:AI делается на движке Quake 2, немного архаичном в плане графики. Но что плохо для шутера, вполне сойдет для пошаговой стратегии - разве не так? Зато камеру можно приближать, отдалять, крутить вокруг своей оси в поисках удобного ракурса, и игра при этом нисколько не тормозит. Кроме того, поляки божатся возродить дух оригинального Х-СОМ. А это уже немало, согласись! В игре нет никаких заигрываний с реальным временем, оставлен практически в первозданном виде дизайн игры, не переиначен и сюжет - нам по-прежнему угрожают неназванные инопланетяне. Все как

78 08 / ABFVET / 2005



раньше, но только в трех измерениях. В наших руках – демо-версия.

ПЕРВОЕ ЗНАКОМСТВО

Скромное главное меню с неотъемлемой «Уфопедией» (пока неактивной) радует нас мелодией Jingle Bells – демо-версия вышла под Рождество, – которая в связке с мрачной и очень атмосферной музыкой внутри миссий звучит диковато. Взгляд сразу же цепляется за плоскую карту мира, заменившую старый добрый вращающийся глобус. Несколько непривычно, зато значительно удобнее в эксплуатации. К сожалению, стратегическая часть игры пока не готова: в демо-версии строительство базы и микроменеджмент отсутствуют. Сразу оговорюсь, что в UFO:АІ не будет и сражений в воздухе.

Я думаю, все испытывали то волнительное ощущение, которое возникает при отборе солдат, которые пойдут с тобой на задание. Бережно изучив их характеристики, подобрав каждому оружие, можно начинать. Запускаешь миссию, и всплывет до боли знакомая консоль из Quake 2.

МНОГОЭТАЖНОСТЬ

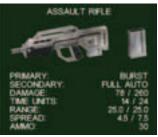
Игра встречает нас небольшой картой, на которой кроме заброшенной шахты нет ничего примечательного. Где-то там под землей тебя ждет первая встреча с обитателями иных миров. Игра сохранила «многоэтажность» предшественников – тебе будет позволено вести бои на восьми уровнях, и шахта – отличная демонстрация этого факта. Второе задание забросит тебя в пустын-



ный оазис где-то на Востоке. В этой местности на перестрелки будет влиять обилие объектов на карте, из-за которых так любят выскакивать инопланетяне. Вообще же в игре будут самые разнообразные локации: небольшие городки, аэропорты, порты, многоэтажные здания, зимние карты и, конечно же, места крушений инопланетных кораблей и их базы.

Ж КЛАССИКА БОЯ

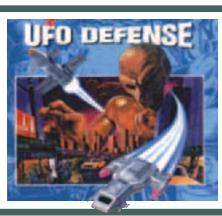
Вся тактическая часть игры идет в классическом походовом режиме – никакого реального времени, даже когда в поле зрения нет противников. К счастью, карты довольно компактные, и долго брести к месту первого обмена выстрелами не придется. После того, как все твои бойцы исчерпают свой запас



■ Разработчики обещают, что в игре будет представлено от 40 до 180 видов оружия. Точного числа они назвать пока не могут, но говорят о большом количестве земного и инопланетного оружия, в том числе и гибридах. Исследовательские лаборатории будут копировать оружие пришельцев, которое ты принесешь с задания. С развитием сюжета в твоем распоряжении будут все более серьезные орудия убийства. Естественно, каждое со своими достоинствами и недостатками.

Щ ЗВУКИ МУЗЫКИ

Вспециальной рождественской демоверсии (в начале 2004 года *UFOAI*Теат выпустили первое техническое демо) полностью изменена и музыка. Если раньше музыкальное сопровождение вызывало, прямо скажем, отторжение, то теперь разработчики исправились. Музыка напоминает оригинальные мелодии из первых *X-COM*, подражая им даже в этом. Новый саундтрек создает мрачную тревожную атмосферу. В целом же музыкальные темы можно сравнить с *The*Thing, Nocturne и другими столь же мрачными играми.





08 / ABF/CT / 2005

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! | UFO: ALIEN INVASION



времени, наступает очередь противника. Уровень искусственного интеллекта инопланетян и их количество зависят от выбранного в начале игры уровня сложности.

Игра довольно нетороплива и заставляет тебя думать. Никакой ураганной стрельбы, пиротехники и кровищи по стенам, вместо них – вдумчивые затяжные перестрелки из-за угла, заход в тыл и умение просчитывать ходы противника наперед. Чтобы победить, ты должен быть умнее компьютера.

Миссии проходятся довольно быстро, особенно если не обращать внимания на потери. Если же беречь своих бойцов, то, придется попотеть. Особняком стоит последнее задание, где превосходящие силы противника используют плазменные пушки, лазеры и другие орудия собственного производства.

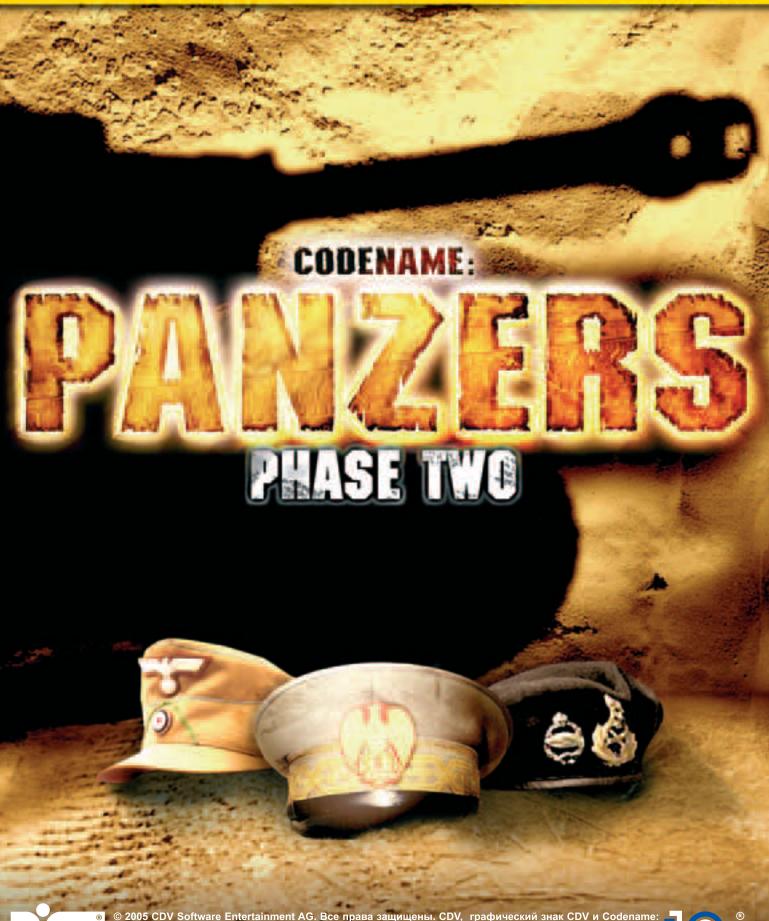
Новички могут испугаться неприглядной оболочки, но именно для них игра может стать откровением

Ж В ЯБЛОЧКО?

Есть у меня подозрение, что из UFO: AI получится небезынтересная игра. Проблема только в том, что в игре на данный момент нет ровным счетом ничего нового, и, похоже, разработчики не намерены отходить от канона, «вырезав» при этом из классической концепции некоторые интересные моменты. Кто знает, понравится ли UFO: AI привередливым ценителям легендарной серии? Однако они непременно пустят скупую мужскую слезу, глядя на игру, опять похожую на X-СОМ. Новички могут испугаться неприглядной оболочки, но именно для них, никогда не видевших X-СОМ, игра может стать откровением. Поскольку ребят не торопит издатель, они смогут отшлифовать игру до идеального (в их понимании, конечно) состояния. Что получится в итоге никто не знает. Но UFO:AI явно не хватает известности и глубины. Мы немного помогли ей, а ты в не зависимости от степени твоего знакомства с миром X-СОМ обязательно посмотри демо-версию игры на нашем диске.



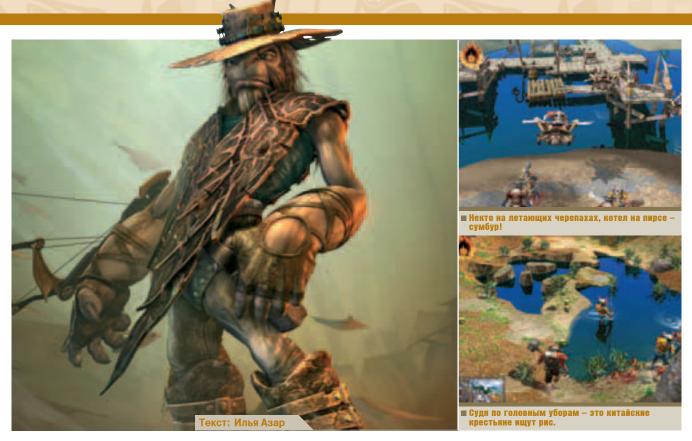
[80] 08 / ABITYCT / 2005



© 2005 CDV Software Entertainment AG. Все права защищены. CDV, графический знак CDV и Codename: Panzers, Phase Two являются товарными знаками CDV Software Entertainment AG или Stormregion. Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.
© 2005 Nival Interactive. Все права защищены. Исключительное право на распространение на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежит 3AO «1C».

ФИРМА «1С»

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! | STRANGER



STRANGER

ИНОГДА ОНИ УДИВЛЯЮТ

🗀 ывает так, что человек, достигший вершин мастерства в своем деле, решает заняться чем-то новым. Историку Игорю Можейко удалось кроме серьезных научных работ писать фантастические сказки для детей под псевдонимом Кир Булычев. С другой стороны, великий драматург Антон Павлович Чехов, всю жизнь мечтавший написать роман, сделать этого так и не сумел. Питерская компания Fireglow, прославившаяся своими многочисленными Sudden Strike (они же «Противостояния»), тоже решила попробовать себя в другом жанре и обратила свой взор на, казалось бы, чуждый ей мир фэнтези. И пусть до финиша еще далеко, но молчать о многообещающем проекте преступно. Чует мое сердце, здесь пахнет удачей и свежей зеленью.

Fireglow отрядила на разработку своей новой игры лишь часть сотрудников. Остальным не повезло: они трудятся над новым, уже третьим по счету **Sudden Strike**. Счастливчики, избежавшие этой нудятины, уже в конце

Сюжет игры все же не так банален, как привычное «наши границы снова атакуют орки, сэр!»

этого 2005 года обещают представить на наш суд **Stranger** – стратегию в классическом фэнтези-оформлении с обязательными нынче RPG-элементами. Масштабные сражения не приветствуются: в игре тебе предстоит управлять лишь несколькими десятками юнитов, но зато более вдумчиво. Впрочем, созданию маленького, но прокачанного отряда все же можно предпочесть тактику убеждения врагов не качеством, а количеством, как это принято в традиционных RTS.

ПОТВЕРЖЕННЫЕ

Нашим глазам и ушам предлагается классическая история. Все начинается в мире, где запрешено использовать магию. Кто-то нарушил это правило, виновного найти не удалось, и наказание постигло всех подозреваемых. Они были низвергнуты в Ничто, однако (и естественно!) нашим героям удалось выжить. Они попали в новый мир, о котором знали только одно: оттуда еще никто не возвращался. Теперь им предстоит выяснить, кто же был тем самым мерзавцем. Ответ на этот животрепещущий вопрос ты узнаешь, пройдя игру до конца. До тех пор ты постепенно будешь узнавать больше о прошлом и характере отверженных. Чтобы вернуться в свой мир им придется найти верных союзников и победить непримиримых к чужакам врагов. Замечу, что игра хоть и не взяла бы «Оскара» за сцена-

82 08 / ABEVET / 2005



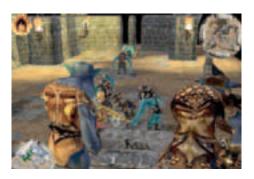
рий, ее сюжет все же не так банален, как «наши границы снова атакуют орки, сэр!».

ПОДЗЕМНОЕ ЦАРСТВО

В Stranger, так же как в недавних Armies of **Exigo**, действие происходит сразу в двух измерениях: на земле и под нею (между ними тоже можно переключаться во время боя, если он проходит и там, и там одновременно). Однако в отличие от той же АоЕ, здесь подземный мир добавлен отнюдь не потому, что «в нашей игре должно быть хоть что-то оригинальное». Разработчики создали два абсолютно разных мира, живущих каждый по своим законам. Обитатели подземелья своей внешностью, повадками и манерой боя отличаются от племен, живущих под дневным светилом. Под землей жизненно важен свет, ведь без него твое войско будет беззащитно перед созданиями, которые привыкли воевать во тьме. В каждой миссии, а их в кампании ожидается около двадцати, будет не один тип ландшафта, как обычно, а несколько. На каждом из них живут уникальные существа, с которыми тебе и придется сражаться по ходу миссий. В отличие от классических RTS выбор между несколькими расами делать не придется. И воюют против тебя в Stranger разрозненные племена (надо полагать с вожаком, как было в *Diablo*). Все это хорошо, но сколько раз мы уже верили командам, позже обманывавшим наши чаяния. Не подведут ли?

Щ ЧТО ЗА ЗВЕРЬ?

Большинство персонажей, особенно герои, – личности со своей биографией, набором умений и внешним видом. По ходу игры они будут улучшать свои способности, и учиться новым



(и не только боевым - некоторые места в игре можно пройти, используя силу не оружия, а слова). Более того, герои обладают еще и уникальными способностями, которые получают за удачное завершение миссии. В случае гибели героя его можно возродить. Есть в Stranger и зачатки торговли с дипломатией. Ресурсы можно не добывать с потом, а кровью, а купить или обменять на рынке. Еще более интересным выглядит вариант с кражей нужного количества железа. С племенами, населяющими игровой мир, можно заключать альянсы. Если силы противника в несколько раз превосходят твою армию, имеет смысл заняться дипломатией: это может быть твоим единственным шансом выжить. Ни на одном из скриншотов нет ни малейшего признака строительной деятельности, хотя обещаны осады замков и укрепление своих поселений. Да и добывать ресурсы и нанимать воинов тоже как-то надо. В интервью

!!! РАБОТАЕМ В КОМАНДЕ



■ Планируется в Stranger и рассчитанный на продвинутых игроков многопользовательский режим. Карты и набор заданий должны отличаться от одиночной кампании. Обещают как классические симметричные карты, так и асимметричные, где у каждого игрока будет своя цель. Намечаются и так называемые мини-кампании, в которых могут сыграть от двух до десяти людей. Для каждого такого модуля (как в Neverwinter Nights) придуман свой сюжет.

ВИТАМ 🏣

Не последняя роль в игре, как и в любом проекте в стиле фэнтези, отведена магии. Fireglow обещает, что некоторые задания в миссиях можно будет выполнять только с помощью заклинаний. Нам также намекают, что новые магические знания придется получать не, как обычно, из свитков, а из самого мира, в котором буквально все излучает магию и волшебство. Что разработчики имеют в виду, и чем в итоге это обернется в игре, нам самим очень хочется поскорее узнать.





■ Пока подземелья
выглядят пустынно.
И текстуры подкачали.

08 / ABIVET / 2005

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! | STRANGER



разработчики также больше напирают на ролевые элементы, оставляя за кадром стратегическую составляющую. Так что о ней нам пока сказать нечего.

Н БОЕВАЯ СИСТЕМА

В Fireglow надеются убить двух зайцев сразу. Воевать придется в реальном времени и очень часто, поскольку в игре упор делается именно на активные упражнения со смертоносными железками. Перед сражением наступает «подготовительная стадия», в которой игрок должен разработать план сражения и определить, кто кого будет атаковать. В боях внимание уделяется отдельным юнитам, как это заведено в RPG, но при этом процесс, цитирую: «упрощен и приведен в соответствие с RTS-канонами» (хотя эта фраза Fireglow звучит неубедительно). В ходе самой битвы

тебе придется думать над тактикой, иначе ты рискуешь проиграть сражение. Обвести рамочкой и отправить армию на армию здесь не советуют. А цель каждой миссии традиционна для стратегий: захватить всю территорию, уничтожив ее обитателей.

ПОЖЕЛАЕМ УДАЧИ

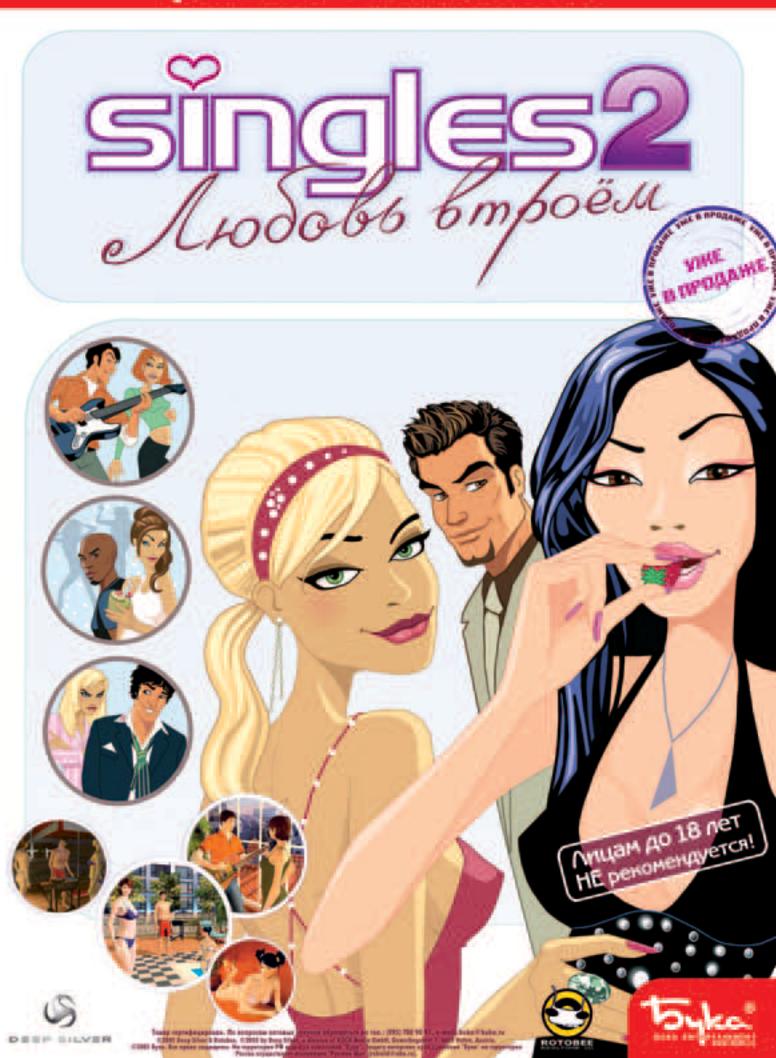
Порывшись в памяти, я вспомнил, что похожий проект был совсем недавно спущен на воду. Помнишь Spellforce? Несмотря на положительные отзывы критики, RPG была прикручена к стратегии явно наспех и ржавыми болтами. Чувствовалось, что игре было бы свободнее без ролевого придатка. На словах (а демо-версия пока не готова) у Fireglow выходит прямо-таки пасторальная картина. Крепкая стратегия с упором на личности и тактические бои, с красивой графикой и интересным детализированным миром. Но что останется в игре к релизу - неясно. Мы будем внимательно следить за Stranger и держать руку на пульсе. Если Fireglow не подведет, то игрушка станет хитом. Скрестим пальцы, друзья!

Цель каждой миссии традиционна для стратегий: уничтожить всех врагов и захватить всю территорию



84 08 / ABITYCT / 2005

Третий - не лишний





ЖАНР ИГРЫ **First-Person Shooter ИЗЛАТЕЛЬ**

Digital Jesters

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ 📟

Бука

РАЗРАБОТЧИК

Kylotonn Entertainment

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 32-х

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.betonsoldier.com

ДАТА ВЫХОДА

3 квартал 2005 года



BET ON SOLDIER: BLOOD SPORT

ТЯЖЕЛОЕ ЖЕЛЕЗО

от интересно, можно ли сделать из войны прибыльный игорный бизнес? Почему бы ни принимать ставки на исход сражений? Ведь такая хорошая идея - сделать смерть участницей азартной игры. Смерть не свою, а бойцов по ту сторону голубого экрана. Добро пожаловать во вселенную Bet on Soldier, гладиаторские бои в которой проходят на полях сражений Первой мировой.

Да, та война так и не кончилась. Она бушевала еще много лет, становясь своего рода хобби для всего мира. Бои идут по всей Земле, вот уже несколько поколений людей рождаются, не видя перерыва в бесконечном кровопролитии, а кое-кто делает на войне деньги. Существует такая телепрограмма, как Bet on Soldier, в рамках которой элитные бойцы уничтожают друг друга во время обычных военных операций. На исход каждого боя можно поставить деньги и, соответственно, заработать неплохой выигрыш.

Тяжеловесно, мутно, невнятно – основные эпитеты, приходящие на ум после нескольких часов игры

ПГЛАДИАТОР ПОНЕВОЛЕ

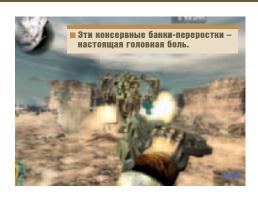
Одним из таких бойцов становится рядовой солдат сил союзников. Его мирная жизнь была прервана убийством всей его семьи, и в этом страшном преступлении по самые локти была замешана программа Bet on Soldier. Чтобы выйти на ее организаторов и поиграть в настоящую Страшную Месть, главный герой снова идет в армию и записывается в ряды элитных бойцов. Теперь, не считая рядовых солдат противника, время от времени ему придется сталкиваться с настоящими профессионалами своего дела, за убийство которых он сможет получить деньги.

ВЕЧНАЯ ВОЙНА

Бета-версия игры, на которую нам удалось наложить лапу, оставила крайне неоднозначное впечатление. С одной стороны мы имеем очень оригинальную атмосферу внутриигрового мира. Разработчики смогли создать атмосферу военных действий, которые ведутся уже несколько поколений, воссоздать дух Первой мировой в футуристическом вооружении и технике, показать удивительный контраст между бесконечным кровопролитием и шоу, которое телевидение делает из бойни. С другой стороны - назвать удачным игровой процесс не так просто. Тяжеловесно, мутно,

86 08 / ABTYCT / 2005

BET ON SOLDIER: BLOOD SPORT | PREVIEW



невнятно – пожалуй, основные эпитеты, которые приходят на ум после нескольких часов игры. Прицельно стрелять практически невозможно: отдача у здешнего оружия просто чудовищная, закованные в броню враги всячески отказываются умирать, заставляя высаживать в себя половину обоймы, да и интерфейс удобным не назовешь – зачастую просто не понимаешь, что по тебе стреляют.

Честное слово, с экшен-составляющей у игры пока что проблемы. По-моему, все уже знают, насколько неинтересно сражаться с толпой врагов, спокойно держащих в упор снаряд из ракетницы. Над игровым процессом разработчикам стоит хорошенько поработать – пока что здешний геймплей напоминает попытки плавать кролем через вязкое болото, что никак не является комплиментом для игры.

НЕОТЕСАННО, НО КРАСИВО

Графика также оставляет непонятное впечатление. С одной стороны, полигонов в кадре явно не хватает. А с другой, так здесь этого и не нужно! Все формы в игре подчеркнуто грубые и рубленные, броня на персонажах сплошь изобилует углами, и это воспринимается совершенно нормально. Такая «неотесанность» является органичной чертой внутриигровой стилистики, так что нареканий в этом плане нет.

А вот на звук хочется пожаловаться. Совершенно невыразительные выстрелы и взрывы и неорганичные и красивые голоса персонажей только усиливают впечатление мутного болота, которое пока что производит игра. Разве что атмосферное позвякивание брони, надетой на персонажа, и его учащенное, сбивчивое



дыхание во время активных боевых действий звучат действительно к месту.

СУМЕРКИ

Здешняя война – тяжелая работа. Она не развлекает, не вызывает отвращения, она просто тяготит. Тяжелые тучи, затянувшие небо, мрачные стены бесконечных линий окопов и блиндажей, развалины городов и отряды врагов, время от времени сопровождаемые шагающими роботами, еще раз заставляют порадоваться за то, что Первая мировая все-таки закончилась почти век назад. Будет ли кто-то играть в такой проект? Пока что я в этом очень сомневаюсь. Если разработчики не сделают что-нибудь с геймплеем, игру не спасет ни стиль, ни интересная атмосфера. Она просто пройдет мимо игроков, став еще одним проектом несбывшихся надежд.

Щ ДЕЛАЕМ СТАВКИ



■Перед началом каждой миссии нам предоставляют список элитных бойцов, которых мы встретим во время ее прохождения, и предлагают сделать ставку, кого именно мы собираемся убить. Чем круче боец, тем сложнее будет бой, и тем больше денег за него мы получим.

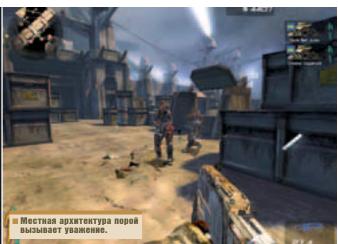


ЗАЧЕМ ДЕНЬГИ?

С амо собой, раз в игре нам выдают валюту, для нее найдется активное применение. Прежде всего, перед каждой миссией мы будем закупать себе вооружение и броню. Из пушек присутствуют разного рода пистолеты, автоматы, штурмовые ружья, ракетницы и миниганы. Из брони — пока что только три вида сурово выглядящих панцирей, различающихся степенью защиты. Ну и, кроме того, мы можем купить себе в отряд наемника, который будет оказывать нам поддержку в бою.



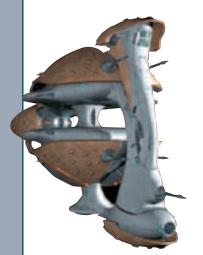




08 / ABFVCT / 2005



	ЖАНР ИГРЫ	
Space Simulation		
	ИЗДАТЕЛЬ	
Не объявлен		
	РАЗРАБОТЧИК	
Abyss Lights		
	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	
Один		
	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	
www.abyss-lights.com		
	ДАТА ВЫХОДА	
	Июль 2006 года	



ABYSS LIGHTS: FROZEN SYSTEMS

STAR WARS УСТАРЕЛИ

авным-давно, в далекой-далекой галактике... ни Повстанцев, ни Империи не было и в помине. Собственно, людей как цивилизации в галактике с загадочным названием Abyss Lights тоже не существовало. Зато других обормотов хватало с избытком. На скудном клочке межзвездного пространства площадью в несколько десятков световых лет уродилось аж восемь цивилизаций. Причем каждая со своими технологиями, уникальной внутривидовой иерархией и непременными биологическими особенностями.

ТАЛАКТИЧЕСКОЕ ИГО

Так уж повелось в жанре sci-fi, что разные расы не могут мирно сосуществовать друг с другом. Ведь было бы скучно читать (смотреть, играть) о том, как семиглазые осьминоги торгуют с восьмикрылыми семихвостами, а на уикенд ездят в гости к пятипалым хрюш-

Специальный презент поклонникам творчества Лукаса – полеты внутри настоящих кораблей-гигантов

каноидам. Народу нужна кровь и война! С кровью в привычном понимании на просторах **Abyss Lights** напряженка (есть подозрение, что у Рак-Так-Башогов в жилах иная жидкость), а вот войны – в избытке.

Благополучию галактики угрожает каноническое Абсолютное Зло, этакие космические татаро-монголы, несущие в массы смерть и разрушение. Борьба с ним – ключевая, но не единственная сюжетная нить. Старожилы Abyss Lights, проявляя исключительно человеческую глупость, надеются выиграть в глобальном конфликте. Подставить под удар соседей, а после добить ослабевших противников желает практически каждый участник войны.

LITTLE ALIEN

Игрок в этом вселенском безобразии уникален. Он – человек! Изначально, правда, планировалось причислить геймера к одной из негуманоидных рас. Однако в итоге идею благополучно похоронили. Разработчики решили, нам будет трудно отождествить себя с десятиногим негуманоидом, взирающим на мир в ультрафиолете.

Зато видовая уникальность распахнула новый горизонт для деятельности. Ты – творец своей судьбы, а заодно и судьбы всей галак-

88 08 / ABIVET / 2005

ABYSS LIGHTS: FROZEN SYSTEMS | PREVIEW



тики. Чего мелочиться-то? Ты сам выбираешь, кого поддержать в грандиозной войне, и волен в любой момент переметнуться на другую сторону.

Есть и менее тривиальное преимущество. Оказавшись единственным хомо сапиенс в космическом бестиарии, можно почувствовать себя настоящим ксенобиологом. Ведь для того, чтобы разобраться в интересах сторон и выбрать нанимателя, нужно понять и постичь «чужих».

Ж КАК СКАЙУОКЕР ЗАВЕЩАЛ

В беседах с разработчиками мы всегда задаем нескромный вопрос: «А чем, собственно, ваше творение будет отличаться от десятков подобных?» Жанр космосимов насыщен самыми разными проектами, в том числе русскими (Homeplanet, например). Abyss Lights выделяет сразу несколько особенностей. Не исключено, что проект станет первой игрой, где обещанные большие корабли будут действительно большими. Истребитель игрока примерно в 400-500 раз меньше какого-нибудь крейсера. То есть практически не виден на его фоне. А сам авианосец-гигант при этом не является монолитным объектом, у которого при повреждениях в лучшем случае изменяется текстура и отваливаются крошечные надстройки.

Вторая «суперфишка» – искусственный интеллект. Военная элита врага структурирована! На флагманских крейсерах заседает генштаб, у истребительных звеньев есть командиры. Соответственно, в хаос межзвездной битвы просачивается немножко тактики. Разумней будет выделить из общей массы руководящий звездолет и в первую очередь



нейтрализовать его. Враг окажется дезорганизован. Теоретически.

Заработавший солидную репутацию игрок сможет также влиять на решения командования союзного флота. Правда, пока не ясно – как. Нас будут приглашать на деловые переговоры в сауну с шестигрудыми марсианками? Фу!

<mark>™</mark> БОЛЬШОМУ КОРАБЛЮ – БОЛЬШОЕ ПЛАВАНИЕ

Вышеописанным оригинальные задумки не исчерпываются. Все они просто не помещаются на отведенные под статью две страницы. Видно, что к своему детищу коллектив питает поистине материнскую любовь и всерьез прочит ему большое будущее. С умным видом констатируем: шансы пробиться в хиты есть. И о-го-го какие!



■ Евгений Жуков (ген. директор Abyss Lights): «Для оживления сюжета мы специально создали пары рас-конкурентов, перемешав при этом их союзников. Например, у нас есть две «водные расы», которые конкурируют между собой по типу среды обитания. С другой стороны, по технологическим особенностям одни — биотехнологи, другие — механики. Так что здесь они вступают во взаимодействие и конкуренцию уже с другими расами»

💾 РОЖДЕНИЕ ОГНЕЙ ИЗ БЕЗДНЫ

Команда Abyss Lights образовалась В Киеве зимой 2002-ого года на руинах потерпевшей фиаско студии Boston Animations. Многие украинские студии обязаны своим рождением краху этой компании. Ведь в одночасье сотня опытных работников игровой сферы оказалась на бирже труда. Abyss Lights: Frozen Systems—первый масштабный игровой проект компании. Во вселенной Abyss Lights также задумывалась космическая стратегия Outburst, но на сегодняшний день проект заморожен.





08 / ABFVCT / 2005

ОБРАТИ MAHUE! | CRIME LIFE: GANG WARS



ЖАНР ИГРЫ Action ИЗДАТЕЛЬ Konami Europe РАЗРАБОТЧИК Hothouse Creations КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ Не объявлено ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ www.konami-crimelife.com ДАТА ВЫХОДА 9 сентября 2005 года

CRIME LIFE: GANG WARS

хозяин улиц

ы никогда не задавался вопросом, почему в истории синематографа существует целая куча фильмов, которые правдиво и не очень рассказывают о нелегкой жизни уличных банд, но тебе еще не доводилось видеть нечто подобное в компьютерных играх? Итальянская мафия в наличии есть, даже стратегия с футбольными хулиганами в качестве юнитов тоже имеется. Спрашивается, а где простые оборванцы с «волынами» в спортивных штанах?

Рассказать о жизни «святых из трущоб» пыталось сразу несколько игр. В свое время ближе всего к этой тематике подобрался *Kingpin: Life of Crime* от Xatrix Entertainment (сейчас программисты скрываются за вывеской Gray Matter Interactive Studios). Но это была в большей степени повесть о мести герояодиночки. Мы сейчас ведем речь об организованной преступности с четким разделением полномочий. Похоже, первопроходцем в данном направлении станет *Crime Life: Gang Wars* от Hothouse Creations.

Можно применять удушающие приемы, бить в пах, в шею, кусаться, выкалывать глаза и так далее

НАСТАЛА ПОРА ДЕЛАТЬ СВОЙ БИЗНЕС

Игроку предстоит влезть в шкуру пока еще зеленого, но очень амбициозного чернокожего молодого человека по имени Тре (Tre). Улица его родила, воспитала и дала средства для пропитания (грабежи, вымогательства, торговля наркотиками, «крышевание» сутенеров, убийства и прочие радости криминальной жизни). Но все время оставаться мальчиком на побегушках и прислуживать старшим «братьям» он не собирается. Пора пускаться в самостоятельное плавание и организовывать собственное «движение».

В общем, Тре тоже является бандюганом, но не столь отпетым, как его «коллеги» по кварталу. В отличие от них, им движет благородная цель очистить улицы от всякой нечисти и установить на них, как нынче любят говорить политики, «четкую вертикаль исполнительной власти на местах».

РАЙОНЫ-КВАРТАЛЫ, ЖИЛЫЕ МАССИВЫ

В городе обитает четыре враждующие между собой группировки (в народе такие «трудовые коллективы» последние пятнадцать-двадцать лет называют «бригадами»). Самыми отчаянными считаются «братки» из Head Hunterz. Им почти удалось раздробить очень мощную группировку Outlawz. Именно ее остатки тебе и предстоит собрать вокруг себя. Молодчики из оставшейся парочки (абсолютно девчачья

90 08 / ABIVET / 2005

CRIME LIFE: GANG WARS | PREVIEW



банда The Kyc и ростовщики из The Pogue Mahones) не столь сильны, но тоже не питают κ Тре ни грамма положительных эмоций.

Естественно, никто из состоявшихся гангстеров не хочет появления на свою голову еще одного противника, тут бы с имеющимися какнибудь мирно ужиться. Поэтому приготовься к тому, что тебе на протяжении всего карьерного роста будут вставлять палки в колеса. Но если получится с честью выбраться из подстроенных ловушек, то ты всенепременно заработаешь внушительную репутацию, а к твоему коллективу примкнут новые люди.

По мере роста авторитета среди местного населения в арсенале персонажа будут появляться свежие виды стрелкового оружия и приемы рукопашного боя. На заработанные далеко не честным путем деньги расширится автопарк, состоится покупка моторной лодки и недвижимости.

— БЕЗ КОМПРОМИССОВ

Игровой процесс больше всего походит на салат из классических приставочных игр **Renegade, Streets Of Rage** и немножко **Fighting Force**, хорошенько сдобренный майонезом под названием **Grand Theft Auto: Vice City**.

Твоим главным советчиком станет некий Смолли (Smally). Этот серый кардинал выдает задания, щедро оплачивает сделанную работу и постепенно продвигает тебя на вершины криминального олимпа. На первых порах ожидаются совсем примитивные поручения: обменять деньги на наркотики, пойти припугнуть нерадивого «налогоплательщика» или же начистить физиономию зарвавшемуся «быку». Боевые сцены напоминают балаган, в кото-



ром противоборствующие стороны сходятся стенка на стенку и с ураганной скоростью месят друг друга руками и ногами, машут арматуринами, обрезками труб и ножами, а иногда беспорядочно палят из пистолетов.

В БЕЙ В КОСТЬ

Случается так, что игра предоставляет возможность не ввязываться в крупномасштабный мордобой, а предлагает выяснить отношения один на один в кулачном бою. В этом момент Crime Life: Gang Wars превращается в чистой воды файтинг, в котором нет никаких правил. Можно применять удушающие приемы, бить в пах, в шею, кусаться, выкалывать глаза и так далее.

В общем, нас ждет уличная жизнь без всяких прикрас. Думаю, на этот проект стоит обратить внимание. Такое нам попадается впервые.

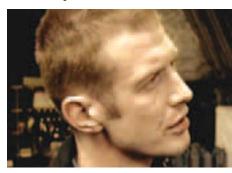
💾 ХИП-ХОП ГВАРДИЯ



■ Заглавную композицию для *Crime Life: Gang Wars* написали ребята из вокально-инструментального хип-хоп ансамбля D12. Называется она "Throw It Up". На этом просочившиеся в американский шоу-бизнес выходцы из Детройта решили не останавливаться. Они подрядились создать еще несколько забойных речитативов, а также озвучить ключевых персонажей группировки HeadHunterz.

🚟 ЕГО ЗНАЮТ ТОЛЬКО В ЛИЦО

Водной упряжке с различными рэпперами, которые делают саундтрэк к игре, трудится актер Джейсон Флеминг (Jason Flemyng). Конечно, он не обладает статусом маститой голливудской звезды, но для игры этого и не нужно. Главное, что его лицо и голос надолго запомнились фанатам двух популярных кинолент британского режиссера Гая Ричи: "Lock Stock and Two Smoking Barrels" («Карты, деньги, два ствола») и "Snatch" («Большой күш»).







08 / ABIVET / 2005

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! | CONFLICT: GLOBAL TERROR



ЖАНР ИГРЫ **Third-Person Action ИЗДАТЕЛЬ 2K Games** ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ 📟 РАЗРАБОТЧИК **Pivotal Games** КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ** www.pivotalgames.com/ games/globalterror/ globalterror_overview.htm ДАТА ВЫХОДА Сентябрь 2005 года

CONFLICT: GLOBAL TERROR

покой им только снится

ериал Conflict пользуется во всем мире хорошей популярностью. Дважды нам пришлось устраивать бурю в иракской пустыне и один раз не пойми какое стихийное бедствие в джунглях Вьетнама. Спрос рождает предложение. Это классическое правило из учебников по экономике еще никто не отменял. Британская компания Pivotal Games к сентябрю этого года готова представить жаждущей публике еще один эпизод.

опять угрожают спокойствию во всем цветущем мире. Потомки укрывшихся 60 лет назад на территории Южной Америки недобитых гитлеровцев основали неофашистское движение под названием March 33. Плохие ребята собираются посеять в умах невинных граждан страх перед биологической катастрофой.

НЕСЛУЖЕБНОЕ ЗАДАНИЕ Террористы, потирая свои мерзкие ручонки, Путем угроз и шантажа новоявленные фюре-

Террористы, потирая свои мерзкие ручонки, опять угрожают спокойствию во всем цветущем мире

ры хотят прибрать власть к своим рукам. Естественно, спасти человечество от этой чудовищной заразы могут только храбрые «янки-бои» в лице какого-нибудь элитного американского спецподразделения. Специализирующиеся на проведении антитеррористических операций члены команды «Радуга» в этот судьбоносный момент (по приказу французских разработчиков из **Ubisoft Entertainment**) отправились выполнять очередную миссию. То же самое произошло и с командой «Призраки». Хорошо натренированным полицейским из Special Weapons and Tactics такое ответственное поручение оказалось не по зубам. В итоге бравой четверке американского армейского спецподразделения «Дельта» пришлось переквалифицироваться из шумных вояк в скрытных истребителей террористов. Бредли (Bradley), Фоули (Foley), Коннорс (Connors) и Джонс (Jones) меняют вросший в их тела пятнистый камуфляж на непривычные черные маскировочные халаты.

== ГЕОГРАФИЯ КОНФЛИКТА

В отличие от прошлых эпизодов, с оружием в руках тебе предстоит побывать сразу на нескольких континентах. Оплоты неофашизма находятся на территории Колумбии, Северной Африки, Южной Кореи, Украины, Чечни

92 08 / ABTYCT / 2005

CONFLICT: GLOBAL TERROR | PREVIEW



и Филиппин. Каждая локация будет встречать игрока новыми врагами, стрелковым оружием и транспортными средствами. Всего запланировано пятнадцать непохожих друг на друга миссий.

Четвертая часть наконец-то выведет сериал из ниши прямолинейных шутеров от третьего лица в ранг элитных тактических симуляторов. В Conflict: Global Terror предполагается обширная система отдачи напарникам контекстно-зависимых приказов. На практике это нововведение выглядит следующим образом: ты привязываешь свою команду к определенному предмету или месту. Например, просишь братьев по оружию открыть дверь, бросить осколочную гранату или же подавить противника огнем из ручного пулемета М249. Высшим пилотажем будет считаться синхронное выполнение тех или иных действий. Ты разбиваешь четверку на две половинки. Каждая пара идет к поставленной цели собственным путем. Как только обе группы достигают обозначенной тобой контрольной точки, ты врубаешь заранее заготовленный приказ. Допустим, внезапно атаковать противника с двух направлений или же провести отвлекающий маневр, пока ты со своими питомцами заходишь супостатам в тыл.

₩ ЛАПША?

Увы и ах, Conflict: Global Terror по-прежнему эксплуатирует уже давно затертую до дыр доморощенную графическую технологию. Разработчики клянутся и божатся, что после проведенного капитального ремонта визуальная составляющая игры станет полностью отвечать всем требованиям современных стандартов.



Дескать, движок-старичок все еще способен выводить на экран качественные «шкурки» персонажей и природные эффекты, и его покарано сдавать на свалку истории.

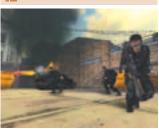
А еще нам обещают непомерно умный искусственный интеллект напарников и врагов. К сентябрю противоборствующие стороны научатся устраивать перекрестный огонь, прятать свое передвижение с помощью дымовых шашек, быстро искать укрытия и сновать от одной позиции к другой.

ПЕРЕСТРОЙКА

Сериалу Conflict уже давно требовалось пересмотреть свои базисные принципы. Похоже, реформирование игрового процесса подоспело вовремя, и нас может ожидать очень неплохая игра.



!!! РАВНОПРАВИЕ



Помимо персонального компьютера, Conflict Global Terror пожалует на Xbox и вторую Sony PlayStation. Если раньше дата выхода предыдущих трех частей сериала на приставках всегда опережала РС-релиз на пару-тройку месяцев, то нынешней осенью выход игры намечен на трех платформах чуть ли ни на один и тот же день.

— САМ СЕБЯ НЕ ПОХВАЛИШЬ...

иректор по распространению продукции британской компании SCi Games Рэй Ливингстоун (Ray Livingstone) во время деботной презентации игры Conflict: Global Terror отозвался о проекте следующими образом: «Проект соединит в себе все самое лучшее, что было в трех его предшественниках, и добавит еще многое от себя. Мы постараемся сделать фанатов сериала Conflict счастливыми, но при этом мы приложим все силы, чтобы

привлечь новую аудиторию».







08 / ABFVCT / 2005

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! | **ДИПЛОМАТИЯ** (**DIPLOMACY**)



ДИПЛОМАТИЯ

СУДЬБЫ МИРА

🚻 ДРУЗЬЯ СТРАТЕГИЙ

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ snowball.ru/diplomacy

До семи

ДАТА ВЫХОДА Сентябрь 2005



■ Сотрудники Paradox Interactive отменно набили руку, ногу и голову в выпуске глобальных стратегий. Heaarts of Iron I-II, Victoria, Crusader Kings да Europa Universalis. Все эти игры – отличный пример того, как нужно делать интересные и качественные стратегии для тех, кто не приемлет резиновых рамок и прочей популярной у детей ерунды. Да-да, это очень хорошие игры

наменитая среди поклонников глобальных стратегий шведская студия Paradox Interactive порадовала публику очередным анонсом. В игре Diplomacy нам не придется стращать Гитлера танками, покорять Киевскую Русь. Все, что нам необходимо будет сделать, так это отправиться в начало XX века, чтобы, понятное дело, вершить судьбы мира.

ПОДСТАВЬ СОСЕДА!

Сразу стоит отметить, что Diplomacy имеет самое что ни на есть непосредственное отношение к той самой «Дипломатии», которую придумал **Аллен Галлахер** (Allan Gallaher) в 1950-х годах, и которая по сей день для многих является идеалом умной настольной игры. Суть забавы чрезвычайно проста: взвалив на свои могучие плечи управление Россией, Турцией, Германией, Францией, Англией, Италией или Австро-Венгрией, ты должен будешь победить врагов Отечества и совершить над ними все полагающиеся надругательства. Проще гово-

роками. Вот тут-то и начинает плясать губерния: одно дело, когда союз - вещь опциональная и необязательная, и совсем другое, если он жизненно необходим, причем всем играющим. Игроки начинают плести натуральные шекспировские интриги и го-

ря, традиционно оказаться самым лучшим,

Изюминка в том, что силы государств прак-

тически равны, и битва один на один смыс-

ла не имеет - для ведения успешной войны

необходимо заключать союзы с другими иг-

красивым, умным и победоносным.

реть гишпанскими страстями - ибо союзы можно будет не только заключать, но и расторгать. Мультиплеер обещает быть на редкость фееричным.

Я ТЕБЯ УБЬЮ!

Вся эта свистопляска будет реализована на новом графическом движке, который не будет иметь никакого отношения к довольно унылым графическим оболочкам прошлых игр от Paradox. Заодно обещают персонификацию компьютерных оппонентов, выражающуюся в различных выражениях лица и не менее различных стилях. В этом контексте уместно вспомнить чудо-игру Stronghold, где всякие графы Крысы и герцоги Свиньи страшными голосами обещали нам разврат. С нетерпением ждем шведский вариант исконной европейской забавы.

Изюминка игры в том, что силы государств практически равны, и битва один на один бессмысленна

94 08 / ABTYCT / 2004



Macanague paramet const









www.juiced-racing.com www.juiced-racing.ru

Let the edge with Juded and the table? PostLund? 4 processor with HT lackhology, logether delivering screening, society sector.











Total reprediesations To empodes introduct payine objects to ten: (095) 790 90 91, e-milt bukelibuks.

© 2005 THQ Inc. All manufacturers, cars, names, brands and associated integery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective sweers. All rights reserved. These tell by GeneSign* design are trademarks of GeneSign Industrials, line. All rights reserved. Developed by Joine Genes Line Genes and its logis are trademarks of Jusic Genes Line. All rights reserved. Personal Line and their books are trademarks or registered trademarks and other Countries. As only on the Countries and This and the reserved local service for the Countries.

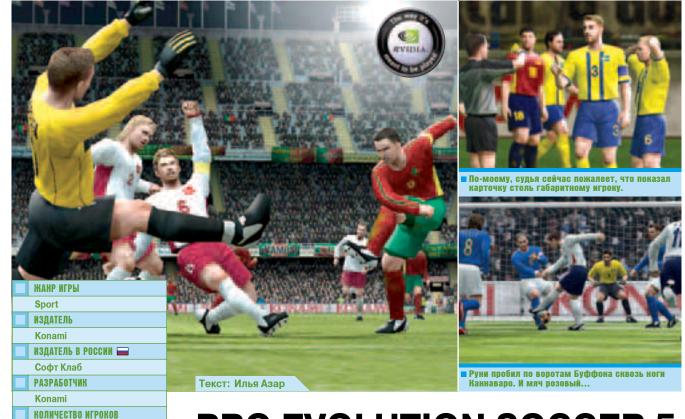
Associated and its respective locals and This and its reserved local service for the Countries.

t mer pateriaria, topo and copyright are properly of their requisites pateria.

1996 four for trans transmiss, this transmiss that removes a transmiss "Cas", "Insults according to transmiss Topical Persons occupants of transmiss Topical (Spirite) and the contract of transmiss according to the contract of the contract of transmiss according to the contract of transmis



ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! | PRO EVOLUTION SOCCER 5



PRO EVOLUTION SOCCER 5

К СРАЖЕНИЮ ГОТОВ

понская компания Konami, опередив конкурента в лице EA, анонсировала продолжение своей самой известной в Европе игры. Осенью, когда дети вернутся с улицы обратно к компьютерам, на прилавках всего мира должен появиться нежно любимый нами Pro Evolution Soccer 5 (Winning Eleven 9 в Японии). EA Sports со своей FIFA 06, естественно, тоже не дремлет, и новый раунд битвы футбольных симуляторов обещает быть жарким.

🚻 ШАГ ВПЕРЕД

Судя по скриншотам, которые уже можно найти в сети, в **Konami** решили плотнее заняться внешним видом своего продукта. Ничего удивительного, ведь графика была одним из двух компонентов, в которых **PES**, по общему мнению, уступал серии **FIFA**. И новый PES радует глаз ничем не меньше прошлогодней игры о футболе от EA Sports. Поля, форма футболистов, их физиономии проработаны также качественно, плюс, в Pro Evolution Soccer нет ощущения искусственности происходящего, характерного для FIFA. Об анимации движений футболистов, обработке и ведении мяча, ра-

зумных действиях партнеров и соперников говорить пока нечего.

СТРАСТИ ПО ЛИЦЕНЗИИ

Другой недостаток PES - это жалкое количество лицензированных чемпионатов и клубов. В отличие от EA Sports, которая владеет правами на все мало-мальски значимые лиги, Konami в **PES4** вложила только три реально существующие. Фанаты и журналисты всеми силами намекали японцам, что это никуда не годится, надеемся, что в PES5 замечания будут учтены (в Winning Eleven 9 все те же три лиги). Впрочем, сомнения в этом вызывает наличие в PES5 знакомого нам по предыдущей версии режима Master League. Такие выдуманные Копаті Кубки и Лиги как раз и призваны возместить игроку отсутствие настоящих чемпионатов, Лиги чемпионов и любимого Манчестер Юнайтед.

Ж ЗА ЧТО ЛЮБИМ

Но даже если проблемы с графикой и лицензированием решены не будут, мы все равно будем играть в новый PES. Президент Копаті Europe **Кунио Нео** (Kunio Neo) утверждает, что «с каждым годом игра становится все лучше, а PES5 – это очередной громадный шаг вперед». Пока о проекте известно до смешного мало, но Копатіі обещает постепенно раскрывать детали, а когда выйдет демо-версия, мы обязательно тебе расскажем о своих первых ощущениях.



ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.konami-europe.com

ДАТА ВЫХОДАОсень 2005

■ На обложке Pro Evolution Soccer 5 будет красоваться Джон Терри (John Terry). Капитан лондонского «Челси» — большой фанат серии PES. А в Японии на диске с Winning Eleven 9 изображен игрок сборной Японии и ее тренер бразилец Зику (Zico).

Наличие всего трех лицензированных европейских лиг в PES5 не сможет испортить удовольствия от игры

96 08 / ABITYCT / 2005



ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! | PHANTASY STAR UNIVERSE



PHANTASY STAR UNIVERSE

ПОДКАЛИБР

🚻 ПОВЕЛИТЕЛИ ЕЖЕЙ

ДАТА ВЫХОДА II квартал 2006 года

WHOOPMALUR B WHTEPHETE www.sega-europe.com/en/Game/176.htm



■ За качество аркадной части Phantasy Star Universe можно не волноваться – игру делает команда Sonic Team, подарившая миру синего ежа-непоседу. Интересно только, ролевые игры они делают так же хорошо, как аркады?



ерия Phantasy Star, наряду с линейкой Final Fantasy, является патриархом японских ролевых игр первая игра увидела свет в 1988 году. В последующие годы было выпущено около десяти игр практически для всех платформ SEGA, последняя – в 2001 году. И вот, по прошествии почти пяти лет, SEGA анонсирует продолжение саги, Phantasy Star Universe.

🚻 И ТАМ. И ТУТ

Собственно говоря, чистой РС-игрой **PSU** являться не будет: она будет выпущена еще и на PlayStation 2 (кстати, впервые), и на Xbox, и на GameCube. А это практически сразу снимает все вопросы по поводу дизайна и графики игры. Делать двойную работу никто, конечно же, не хочет, а нам, в который уже раз, придется терпеть издержки порта с консоли. Предоставляемые скриншоты и ролик демонстрируют весьма унылые текстурки и более чем простой дизайн уровней. Что ж, придется потерпеть.

Онлайн-игра, исключительно на платной основе, начинается с того места, где заканчивается сингл

Т ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ПРИЗНАКИ

Главным героем PSU является некто Ethan Waber, семнадцатилетний (нет, не капитан) кадет некой космической академии. Вместе со своими компаньонами он должен спасти свою сестру на планете, на которую напали таинственные пришельцы The Seed.

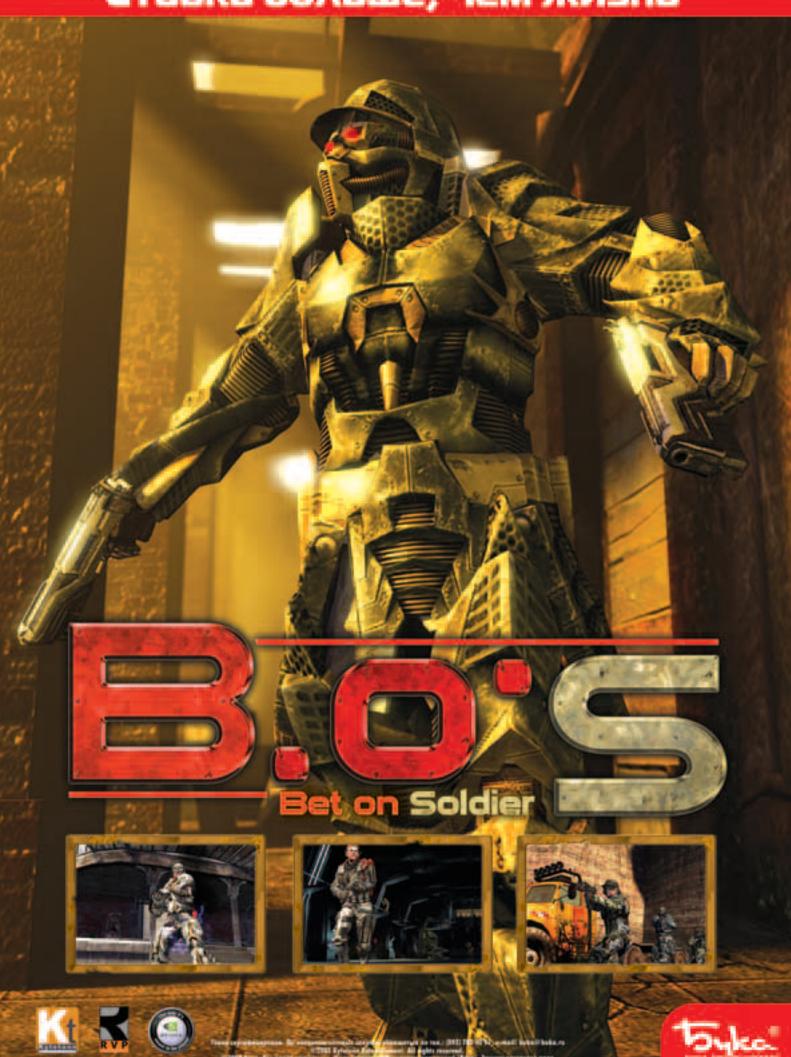
Игровая механика представляет собой классический приставочный аркадный массакр с комбинациями ударов, трехметровыми мечами, набором очков и повышением весьма условных ролевых характеристик. Разумеется, будут и боссы, и мини-игры, и слезливые диалоги, и Большие Голубые Глаза – в общем, все то, что и делает японскую RPG японской. Онлайн-игра начинается с того места, где заканчивается сингл. На выбор будут представлено несколько онлайн-забав, в том числе и и кооперативный режим.

— А СЕЙЧАС НА АРЕНЕ...

Если тебе нравятся JRPG, понравится и PSU, ведь это практически эталон. Если же при виде оных букв твое воображение сразу рисует супермутанта или потерявшего смерть Nameless, боюсь, Phantasy Star Universe не совсем то, что нужно. С другой стороны, как и в случае с **Sudeki**, можно поиграть просто в качественную аркаду.

98 O8 / ABIVET / 2005

Ставка больше, чем жизнь



ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! | PRECURSORS



PRECURSORS

ЕЩЕ РАЗ ОБ ELITE

ГРАФИКА? колько уже было попыток воссоздать великую Elite! Сколько раз нам обещали ту же невероятную свободу, которая царила в этом древнем симуляторе космического корабля! Сколько раз мы с надеждой ждали амбициозные проекты и убеждались, что обещания разработчиков были просто красивыми словами... И вот теперь люди, на счету которых уже есть одна попытка создать живой и комплексный мир, тоже К сожалению, скриншоты пока решают попытать счастья в возрождении ничем особенным нас порадовать знаменитой игры. Встречаем, Precursors не могут. Нет, графика у игры на-

Не объявлено

Отсутствует Дата выхода

2007 год

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

ходится на весьма достойном и современном уровне. Но в 2007 го-

ду, когда выйдет Precursors, впе-

чатление будет уже совсем другое.

Концепция все та же: бескрайние космические пространства, широчайшие возможности для завоевания положения во вселенной и невероятный дух свободы, пронизывающий каждый угол твоего космического корабля.

от компании Deep Shadows!

ТВОЙ ПУТЬ

Кем стать во вселенной **Precursors** – решать тебе. Будешь ли ты торговцем, охотником за головами или первооткрывателем, зависит

исключительно от твоего желания. Надеемся, разработчики смогут сделать все достаточно интересно и сбалансировано: во многих предыдущих клонах *Elite* с этим возникали ощутимые проблемы.
Забавная особенность: кроме полетов в кост

Забавная особенность: кроме полетов в космосе и космических же боев, нам разрешат поучаствовать в наземных сражениях и битвах внутри кораблей. Подпустил слишком близко штурмовой челнок пиратов? Придется взять в руки пушку и пойти убивать вторгшихся на корабль захватчиков. Высадился на новую планету? Будь готов к тому, что ее обитатели откажут тебе в гостеприимстве, а тебе придется применять оружие. В глобальных замыслах разработчиков — полностью открытые для исследования планеты и огромные космические корабли.

2000 ОБУЗДАТЬ СВОБОДУ?

Во время своих путешествий нам предстоит выполнить аж 250 разного рода миссий, повстречаться с большим количеством инопланетных форм жизни и пострелять из оригинального оружия.

Все эти обещания, конечно, выглядят очень сладко. Но вот насколько успешно разработчики смогут их выполнить? Абсолютная свобода не так проста, как кажется. Будем надеяться, опыт **Xenus** не пройдет для **Deep Shadows** даром.

Кроме полетов в космосе и космических же боев нам разрешат поучаствовать в наземных сражениях

100 08 / ABIVET / 2005













© 2005 «Pycco5xr -Паблиция»: Все прева защищены. © 2005 «Game Factory Interactive»
All rights reserved. ©Planeta DeAgostini Interactive. All Rights Reserved. Football Manager 2005
is a trademark of Planeta DeAgostini Interactive. All rights reserved. All other trademarks
and copyrights are the properties of their respective owners.

Розчичная продажа в магазинах фирмы "М видео".

Отдел продаж: обгое@russobit-m.ru; (095) 211-10-11; 967-15-80 Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59; а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

КОМБАТ

ВТОРАЯ МИРОВАЯ ПО-УКРАИНСКИ

Рассматривая скриншоты «Комбата» перед поездкой в киевский офис Game Factory Interactive, я испытывал легкое чувство дежа вю. Может быть потому, что игра выглядит ничуть не хуже претенциозной «Второй мировой» - с той лишь разницей, что проект все-таки обещает появиться на прилавках в этом году. Немаловажный плюс, смею заметить.

eB	ЖАНР ИГРЫ
Евгений Малеев	RTS с элементами RPG
	ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ 📟
	Game Factory Interactive
ВГе	РАЗРАБОТЧИК
	Game Factory UA
Гекст:	ПОЙДЕТ
Te	Процессор 2.6GHz, 512Mb RAM, GeForce 5600/Radeon 9600
	ПОЛЕТИТ
	Процессор 3GHz, 1GB RAM, GeForce 6800/Radeon x800
	КОЛИЧЕСТВО CD:
	Не объявлено
	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
	До восьми
	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	http://kombat-game.ru

- *Так, дружище,* - по-приятельски улыбаясь, вещает пиар-менеджер **Коля Демченко**.

- Чтобы били не сразу, или сразу, но не насмерть, запомни на рожон не лезть, танки солдатами не прикрывать и за домами не прятать.
- *Отчего же за домами не пря- тать?* Недоумеваю я.
- Балда! Потому что пушки за угол стреляют только в анекдотах, - еще пуще веселясь, втолковывает Коля, расставляя вверенные нам отделения по контрольным точкам укрепрайона.

ОПЕРАТИВНЫЙ ПРОСТОР

Территория эта занимает от силы одну восьмую часть большой карты миссии, почти полностью убираясь в неприметную ромбовидную рамочку на мини-карте. На оставшейся части локации, скрытой туманом войны, раскидано вражьих красненьких точек раз в пять больше, чем есть в наличии у меня. Запущенная в свободный полет камера выхватывает занятые немцами позиции: пару деревень, какой-то непонятного назначения склад и - самое большое скопление красных точек на мини-карте - немецкий аэродром, финальную точку нашего блиц-вояжа. Я это все пишу ровным счетом для того, чтобы дать тебе понять - миссии в «Комбате» могут быть

огромны. Во всяком случае, огромной была та, которую показали нам.

Мои подопечные - две танковые и две пехотные роты, которые из глубины обороняемого города еще надо подвести к передовым позициям, чтобы ввести в бой. Все остальное действо уже с обеих сторон разыгрывается ИИ: на подступах к городу в стратегических точках расставлены контролируемые электронным болванчиком танковые и пехотные отделения, вяло отстреливающиеся от ударных групп противника. Пока разобрался что к чему, доехал и расставил для обороны своих парней, первая волна наступающих уже была отбита -1:0 в нашу пользу.
- Чего дальше, начальник? Тыкая пальцем в дымящиеся
«трупики» вражьих танков
спрашиваю я Колю. - Вроде
как отбились, нет?

- Дорогу вон ту видишь? - Коля показывает на проселочную дорогу, ведущую от «непонятного» склада мимо деревеньки прямиком к моим бравым парням, выставленным впереди основной полосы укреплений.

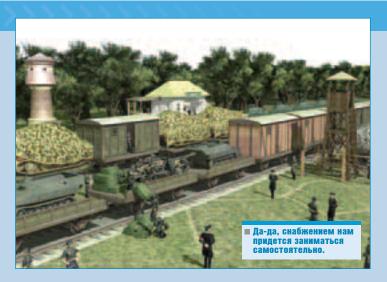
– Пошукай-ка там камерой, прислушайся.

Лечу камерой до указанной на мониторе точки, прислушиваюсь. Вроде едет что-то. Через пару секунд это «что-то» показывается из-за края «тумана войны» и, не сбавляя оборотов, прет прямиком на моих



и швец, и жнец

В *«Комбате»* внимание к мелочам с одной стороны откровен-но радует, с другой – пугает. Так, например, разработчики обещают, что значительное внимание в игре уделяется даже военной логистике. Это значит, что нам в роли главного героя предстоит следить за тем, чтобы у наших солдатушек всегда было, что кушать и чем стрелять, а у танков – еще и топливо, чтобы ездить. То есть, танки честно расходуют топливо, когда ездят, солдаты расходуют патроны, когда стреляют, а пищу твои бравые подопечные жрут и вовсе постоянно. Кончилась пища - прощай здоровье. Последнее - особенно цинично. Ведь и на одном месте теперь не постоишь долго без «паузы».. Впрочем, функции у нас самые разные. Хотя игрок и сможет практически управлять максимум дивизией, конечный результат каждого конкретного сражения будет зависеть от того, насколько развиты наши тактические навыки и способности. Для выполнения поставленных задач игроку позволят прибегать к помощи других подразделений и типов войск, как, например, артиллерия, авиация, танковые войска, разведка, полевая инженерия...





съежившихся от ужаса «защитников». Соотношение сил по приблизительным оценкам – пять к одному...

ГДЕ ЖЕ «РАМОЧКА»?

Описывать происходящее далее, думаю, нет смысла. Раз в пятый мне все же удалось отбить эту ощетинившуюся пушками груду металла. Правда, для этого надо было усвоить пару ключевых для геймплея «Комбата» вещей. Во-первых, пришлось смириться с отсутствием привычной «рамочки». Дело в том, что подопечные войска в «Комбате» сгруппированы по армейским единицам: отделение, рота, батальон и т.д. Можно выделить одну единицу и отправить ее в нужную точку, можно управлять всем отделением, далее - ротой, батальоном... Не слишком удобно, на мой придирчивый взгляд. Над целесообразностью введения «рамочки» в игру разработчики на тот момент все еще думали, а потому пришлось привыкать к такой вот логике управления, вспоминая добрым словом старенькую **Dune 2**. Второй момент - использование особенностей ландшафта. Благодаря в меру честной физике танкам противника приходится объезжать монолитные заградительные сооружения. Ну а коли супостат не удосужился сперва перестрелять те из твоих танков, что находятся в пределах прямой видимости, объезжать заградительные сооружения ему приходится под огнем дружественных тебе орудий. И тут особенности игровой физики работают уже тебе на руку. Так, например, повернувший башню по ходу движения вражеский танк, уже «не видит» твоих защитников и является для них простой мишенью. Выделили отделение, нацелились на супостата хлоп, останки танка догорают аккурат меж двух бетонных блоков, начисто перекрыв в

этом месте остальным танкам из его отделения дорогу к окопам. Поворачивайтесь задом, родные, а мы по вам пока еще разок шмальнем.

Разобравшись с зонами видимости, в обороне можно творить чудеса. Так, в определенный момент понимаешь, что в линейке движущихся на тебя танков не все «коробочки» могут видеть удачно поставленный тобой танк на пригорке. А уж он, пока вражина разберется, откуда прилетают «подарки», в одиночку горазд таких дел натворить, что «мама, не горюй». Поиграв часок, начинаешь разбираться в местном 3D-ландшафте не хуже заправского военного топографа. А заодно понимаешь, почему городской бой для танка почти верная смерть. Пока эта неповоротливая махина башню развернет, твой ПТ-расчет, грамотно поставленный в конце улицы перпендикулярно движению танка, успеет нашпиговать его болванками по самое не балуйся.

В ЧИСТОМ ПОЛЕ

С обороной справиться, в общем, дело нехитрое. Я, правда, растерял всю «живую силу», сдуру бросив ее связать скоротечным боем пяток особенно увертливых вражеских танков, пока спешно подводил им в тыл резервное отделение бронетехники. Но на миникарте все еще «мигают» задания - оккупированные противником военный склад и аэродром. И положил бы я «в чистом поле» оба своих отделения за милу душу, наскочив на немецкую оборону в лоб,



РЕ ИГРЫ: В интервью, которое было опубликовано в январском номере нашего журнала, вы гово рили, что в игре будет присут-ствовать глобальный ИИ, нелинейность и, конечно же, в стандартном комплекте тогда еще слилась кампания за СССР. Сейчас этого нет. От каких еще идей начальной концепции пришлось отказаться и почему? иколай Демченко (PR-менеджер **GFI UA):** Также отказались от уровня сложности с реальными ... ГТХ техники. Все остальные фичи остались без изменений, либо же в слегка модифицированном виде. Глобальный ИИ и кампания за СССР – очень большая и ответственная работа. Не буду скрывать, изначально мы переоценили свои силы и только к весне пришли к пониманию того, что физи делать такую колоссальную работу в поставленные сроки. Поэтому мы решили кампанию за СССР перенести в адд-он и получить необходимое время на тщательную проработку миссий и карт. Идею с глобальной картой пока отложили до лучших времен. Нелинейность осталась частично. Объясню, что имеется в виду. Помимо ключевых заданий на карте есть второстепенные. Их необя зательно выполнять, но за них игрок получает бонусы, пополняет запасы еды, снарядов, топлива, поднимает уровень лояльности местного населения, тем самым, понижая вероятность диверсии против своих войск. Очередность выполнения заданий полностью на усмотрение игрока, он сам решает, что и когда ему выполнять.

ДЕРЕВЯННЫЕ БОЛВАНЧИКИ

Яне погрешу против истины, если скажу, что буквально каждый ува-жающий себя разработчик просто из кожи вон лезет, чтобы доказать прессе и игровому сообществу, что искусственный интеллект именно в его игре, как минимум, интеллектуальнее всех ранее создававшихся искусственных интеллектов. Печально, но факт - большинство таких разговоров на деле так и остаются разговорами. Впрочем, добавить мозгов ИИ (точнее, создать видимость того, что ИИ думает своей головой) все-таки в силах большинства геймдизайнеров. Для этого, например, достаточно просчитать список типовых игровых ситу аций и, в зависимости от конкретных условий боя, назначить для ИИ список вариантов действий. В «Комбате» электронный мозг простой, но эффективный. Раз в секунду этот болванчик вращает «головой» каждого юнита на 360 градусов, пытаясь засечь появившегося в зоне видимости врага, параллельно просчитывая свои шансы на раскрытие цели. Целеопределению же, в свою очередь, мешает ряд параметров каждого юнита (среди которых, например, «скрытность»), особенности ландшафта и погодные условия. На деле получается, что болванчик за спиной игрока играет сам с собой в поддавки, но в угаре битвы это вполне можно принять за «проявление сознания».



08 / ABIVET / 2005

ПОД ПРИЦЕЛОМ | КОМБАТ



РС МГРЫ: Взрываются танчики, без сомнения, красиво. А как у вас реализована собственно система нанесения урона? Андрей Еськов (руководитель GFI UA): В игре реализована комбинированная система повреждения. Для пехоты мы используем традиционные хитпойнты, а для техники – смесь хитпойнтов и системы частичного повреждения. Это значит, что, например, танку можно повредить различные части – сбить гусеницу, повредить башню, двигатель, контузить экипаж. Поведение танка меняется в зависимости от того, какая его часть повреждена. При сбитой гусенице он уже не сможет ехать прямо, заклиненная башня не вращается, с поврежденным двигателем танк не сможет двигаться, а при контуженом экипаже он вообще не будет реагировать на ваши команды, пока экипаж не оклемается. При просчете урона учитываются такие параметры, как расстояние, тип снаряда (бронебойный, кумулятивный, фугасный), броня (боковая, задняя, фронтальная) и угол ее наклона. Также следует прини мать во внимание тот факт, что у юнита на ходу точность огня значительно снижается. Плюс гораздо сложнее попасть и в движущиеся цели. Оборонительные укрепления, окопы, редуты, здания и т.п., дают определенный бонус к защите, поэтому обороняющиеся всегда в более выгодном положении, нежели атакующие. Такая система стимулирует использование тактических уловок

и планирование маневров.

если бы последний час не угробил на то, чтобы усвоить премудрости игровой логики «Комбата». Кручу камерой ага, дороги к складу две: одна широкая, со стороны ровного как стол - ни домика, ни даже деревца какого захудалого - поля, другая узкая, но с тыла, да еще и нависает над складом с пригорка. Стало быть, стоит мне только аккуратно подвести танки на этот пригорок, вся складская оборона будет подо мной как на ладони. Сказано - сделано. Отделение МЗА1 аккуратно выставлено линеечкой дальше расстояния выстрела со стороны широкой дороги, чтобы вражину, значит, раззадорить, а «Шерманы» стройным рядком выходят на огневые позиции с пригорка. Меня супостату еще не видно, а я его уже считаю по головам. Начинаем лупить с тыла, а когда противнику удается перестроиться, развернувшись к «Шерманам» на выстрел, его зад со стороны поля уже «щекочут» снаряды МЗА1. Лепота!

ЛИЧНЫЙ ВКЛАД

Увлекшись расстрелом стоячих мишеней на складе, я не заметил, как Демченко снова материализовался у меня за плечом. – Вон на тот укрепрайон лошадью ходи, – со знанием дела посоветовал он. – В смысле, наиболее прокачанным отделением.

Честно признаться, за все это время я так и не удосужился рассмотреть поближе экран информации о каждом юните, всплывающий при выборе оного из общего списка. И только

тут с подсказки Николая до меня дошло, что данные на этих экранах у меня разнятся от одного танка к другому.

– Вот этот вот настрелял вражин поболе всех, сейчас соседей его по отделению посмотрим, – отобрав у меня мышку, деловито начал щелкать по танчикам Коля.

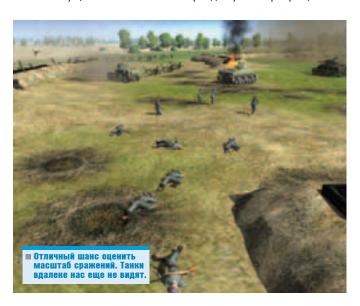
На экране замелькали циферки, отвечающие за точность стрельбы, скорость реакции, ремонтные навыки, «полоска» текущего опыта – у каждого танка свои.

- Это для того, чтобы заставить тебя беречь технику в бою, - опередил мой вопрос Коля. - У нас войска, находящиеся у игрока в подчинении, перебрасываются из миссии в миссию. Более того, в следующих миссиях тебе будет доступна и та техника, которую ты захватил у противника в миссии текущей.

Не слишком реалистично, конечно, но кому она здесь нужна, эта реалистичность? По мне, так вполне достаточно того, что разворачивающиеся на экране сцены сражений не дают ни малейшего повода усомниться в присутствии этой пресловутой реалистичности, а игра затягивает с первых минут – так все аккуратно и до мелочей продумано по части геймплея.

К ВОПРОСУ О РЕАЛИЗМЕ

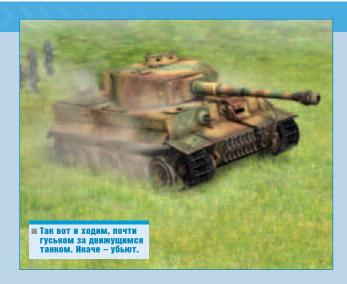
К слову, реалистичностью в «Комбате» поступились и с точки зрения исторических реалий. Как заявляют сами разработчики, историческая правда обуславливает лишь первые миссии, да и то с точки зрения диспозиции и технической оснащенности противоборствующих сил. Задав начальные параметры, эта правда тут же превращается



ГЕНЕРАЛ-ФУРАЖИР-ПОЛИТИК

Конечно, изначально на старте каждой миссии нам будет выдаваться некоторое количество необходимых ресурсов, которого, как обещают, хватит для того, чтобы выполнить ключевое задание. Но не каждый ведь поймет, как экономнее всего выиграть то или иное сражение. Стало быть, гоняться за ресурсами все же придется.

Как я уже говорил, самый простой способ подзаработать — выполнить какое—то из заданий миссии. Кроме того, в игре существуют гражданские поселения, способные пополнять стратегические запасы игрока. Захвати такую точку своими юнитами, и необходимый тебе ресурс начнет пополняться. Просто? Как бы не так! Тут весь фокус в том, что точку можно потерять, не подпустив к ней противника даже на миллиметр. Свои же и сдадут. В смысле, гражданское население перестанет лояльно к тебе относиться да постреляет твоих же солдат—дармоедов. А чтобы такого не происходило, придется тебе следить еще и за отношением народонасе—ления к тебе, такому из себя деловитому военачальнику. Благо, для того, чтобы повысить свой рейтинг в отдельно взятом поселении, тебе нужно будет всего лишь — кто сказал «наконец—то»? — выполнять его миссии, то есть воевать. А за особенно успешное выполнение второстепенного задания тебе еще, авось, подкрепление подкинут...



104 08 / ABFVET / 2005

в кривду, которая «кривеет» все больше с каждым новым действием игрока. Игра не ставит перед собой высокой цели познакомить нас с правильным ходом истории, зато она дает шанс пройти всю войну за Германию и Союзников (кампанию за СССР разработчики клятвенно божатся «прикрутить» в адд-оне), влезая в шкуру почти настоящего батальонного командира. Сюжет, как выражаются сами разработчики, «линеен, но сделан с душой». То есть, миссии идут одна за одной честно по очереди, но в силу того, что сами карты миссий огромны, внутри одной такой карты можно провести довольно продолжительное время. На каждой карте от игрока требуется выполнять ключевые задачи - что и обеспечивает переход из одной миссии в другую. Но помимо ключевых заданий нам то и дело будут подсовывать дополнительные. Они, вроде как, и необязательные для прохождения, но... не оставлять же живую вражину на карте, верно? Обещают разработчики и исторические сражения, умело вмонтированные в сюжет. Та же Встреча на Эльбе или фрагменты прорыва сквозь линию Мажино в игре присутствовать будут. Кстати, в связи с вышеизложенным, не удержался спросить у Демченко, не позволят ли они, таким образом, в связи с «исторической кривдой», в грядущем адд-оне с кампанией за СССР выиграть войну силам вермахта. Оказалось, что нет. Дело в

том, что игра заканчивается сразу после захвата столицы противника. Но, как свидетельствует история, оккупация главного города вражеского государства – это ведь еще не конец войны. Хотя я, конечно, исключительно по патриотическим соображениям такое вот импровизированное финальное сражение под Москвой в рамках альтернативной истории цинично бы слил.

плох тот солдат...

Начиная младшим офицером, к концу игры мы можем оказаться в звании генерала. Однако, хотя мы сами с настоящей историей никоим образом не связаны, в «Комбате» будут присутствовать и вполне конкретные исторические личности. Это, например, военные командиры соседних частей, выделенных нам для выполнения боевой задачи, офицеры высшего командного состава и т.д. Нам обещают даже «подтянуть» тактические предпочтения известных исторических фигур, видимо, чтобы мы в роли подчиненного конкретных исторических генералов на своей шкуре прочувствовали смысл выражения «между молотом и наковальней». Коля снова подкрался откудато сбоку, когда я уже готовился добить фашистскую гадину, скрывающуюся за последним маленьким скоплением красных точек на карте. Выстроил, значит, в ряд танки, уже практически двинул их на врага, как мышка снова перекочевала в руки заботливого пиарщика. - Тут это, такая еще штука

есть, правда не до конца еще прикрученная, – нажимая очередную замаскированную в интерфейсе кнопку, пояснил он. – По полной программе, в общем, дальнобойная артиллерия и авиаудары – в нашем распоряжении. Чем старше мы в звании, тем их больше на миссию. Иногда придется часто к ним обращаться, это только тебе сейчас миссию попроще загрузили.

С этими словами он выделил нужный регион, и через двадцать секунд добрая треть красных точек на мини-карте погасла.

– Они там кучно стояли, я эту карту знаю, – довольно хмыкнул он.

ВСТРЕЧАЮТ ПО ОДЕЖКЕ

В очередной раз убеждаюсь в силе народной мудрости. Собственно, поиграл всего в один готовый уровень, а отношение к игре изменилось с нейтрального на сугубо положительное. За счет чего? Может быть, за счет тех графических красот, которые выдает движок «Комбата», или тщательности, с которой смоделирован каждый городской дом. А может быть, за счет того, что тактически сложная с виду - ну просто для законченных фанатов - игра на поверку оказалась простой, понятной и приятной в общении. Черт его знает. Но лично меня такая «одежка» убедила отложить энную сумму на покупку «Комбата», даже учитывая тот факт, что третий квартал 2005 года и без того богат на игры, которые стоит приобрести.



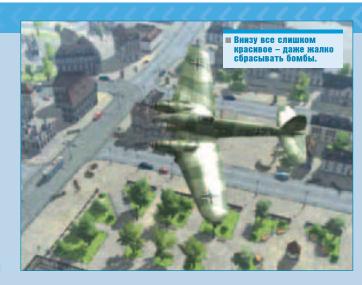
РС ИГРЫ: Финальный вопрос, товарищи! Я уже посмотрел на это графическое чудо, поэтому скажите честно, где прикупить подешевле Cray, чтобы поиграть в ваш замечательный *«Комбат»*? Андрей Еськов (руководитель GFI **UA):** Да, с точки зрения графики нашему движку и впрямь есть, чем похвастаться. Это и модное нынче попиксельное освещение, и динамические источники света, и разрушаемые объекты. Все это уже есть в той версии, что мы вам показывали. Кроме того, к выходу игры у нас будут реалистичные погодные эффекты (дождь, снег, туман), смена дня и ночи, времен года. Я уже говорил о том, что в батальных сценах у нас может принимать участие до 6-ти тысяч юнитов?

РС МГРЫ: Шесть тысяч!? В кадре!? Доктор, валидолу! **А.Е.:** Ну нет, не в кадре. Мы же не волшебники. Хотя в кадре все бывает тоже очень похоже на месиво. А чтобы на максимальных настройках тормозов было почти не заметно, достаточно будет машинки немного выше средней конфигурации современного домашнего ПК. То есть, за глаза хватит процессора в пару гигагерц, видеокарточки не меньше 128Mb и 1Gb оперативной памяти. Выше - лучше, ниже – хуже. Учитывая каче ство картинки в игре, как нам кажется, это еще по-божески.



ВНИМАНИЕ К ДЕТАЛЯМ

Под фразой, вынесенной в заголовок врезки, нынче принято по-нимать буквально все, что душе конкретного пиарщика угодно. Кому-то это - реконструкция истории с точностью до часа и минуты. Кому-то – максимально реалистичная реализация батальных сцен, учитывающая даже возможность утреннего расстройства желудка у отдельно взятого командира. Кому-то - домик или заморский танчик, воссозданные в игре со всеми полагающимися по штату рюшечками и финтифлюшками, вплоть до занавесок в крайнем левом окне третьего этажа или битого походного ящика на корме очередной немецкой «четверки». Разработчики «Комбата» под вниманием к деталям, по всей видимости, понимают целостность игрового процесса вообще. Разнообразие тактических приемов, соседствующее с удивительной простотой игрового процесса, внимание к историческим реалиям, мирно уживающееся с развитием сюжета в рамках альтернативной истории, и, кроме всего этого, без преувеличения почти совершенная, детализированная до мелочей картинка. Взгляни хотя бы на этот скриншот, демонстрирующий город в игре с высоты птичьего полета - ни минуты сомнения в том, что там внизу все настоящее!



08 / ABFVET / 2005 [105



COMMANDOS STRIKE FORCE | ИЗ ПЕРВЫХ УСТ



БЕРЕГИТЕ ШПИОНОВ

А ну говори пароль, быстро!

А ну говори пароль противли, вы говори пароль пароль

получит одну цифру кода. Если же в ваши руки попался вражеский шпион, он выдаст пароль пол-

им, но и геймерам, которые не знакомы с зеленым беретом. Кстати, берет, снайпер и шпион вернутся в Commandos Strike Force. Совокупность этих бравых вояк делает геймплей очень разнообразным – а это именно то, что нравилось людям в Commandos. Особый подход нужен к каждой миссии. Не ошибитесь, когда будете думать, кого послать на дело!

РС ИГРЫ: Pyro Studios не первой додумалась до того, чтобы вмонтировать элементы стратегии в шутер от первого лица. Идея не нова. Что же особенного вы сделали для того, чтобы улучшить эту идею? Одни игроки предпочитают агрессивную тактику, другие снайперят, третьи — мастера по части саботажа. Каким образом вы намерены ублажить их всех?

M.C.: Мы впаяли элементы стратегии в FPS иначе, чем делали разработчики до нас. Стратеги, в руки которых попадет Commandos Strike Force, будут использовать миникарту, чтобы спланировать атаку, узнавать маршруты, по которым ходят вражеские патрули. В отдельных миссиях игрок сможет пе-

реключаться между коммандосами, чтобы подобрать оптимальный подход к решению конкретной задачи. Геймер сам решит, в какой манере он (или она) хочет проходить Commandos Strike Force. Если игрок предпочитает беспорядочную пальбу и взрывы, что ж - на то его воля. Однако пройти уровень будет гораздо сложнее, чем если бы он выбрал стратегический подход. Благо, «инструменты» для стелс-экшена нами предложены в достаточном количестве. Учитывайте и то, что в некоторых миссиях за необдуманные поступки, например, если игрок поднял тревогу, положена кара.

РС ИГРЫ: Проекты, основанные на исторических реалиях, «давят» на разработчиков. Им и с картой местности приходится считаться, и целые города реконструировать, и даже проводить полноценные исторические исследования. Как со всем этим справилась Pyro Studios? М.С.: Ну, информации у нас хватало—спасибо предыдущим частям Сотмапось. Хотя нам все равно пришлось потрудиться, чтобы воссоздать земли Франции, Норвегии и России. Сами по

себе локации сильно отличаются друг от друга. Из французского города и густо населенного «кантрисайд» мы переносимся в заснеженную Норвегию, а затем в разрушенный Сталинград. Я уверен, геймеры оценят нашу работу на пятерку, ведь ландшафт, постройки и пейзаж воссозданы в том виде, в каком выглядели в годы войны. Точнее, мы предположили, как они выглядели. Все-таки мы игру делаем, а не интерактивную карту мира. Мы результатом довольны.

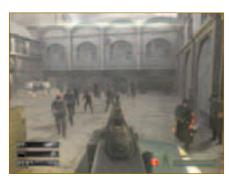
ностью. Так что берегите шпионов!

РОЛЬ СИГАРЕТ НА ВОЙНЕ

РС ИГРЫ: Сейчас полным-полно игр, чей организм натужно скрипит от скриптов, а враги активизируются по велению триггеров. Сделать игру, сфокусированную на тактике и действиях искусственного интеллекта, гораздо проблематичнее. Commandos Strike Force претендует на звание как раз такой игры. Получилось?

M.C.: Нам повезло – у Pyro Studios хватает опыта в создании игр, которые мало знакомы со скриптами. Геймплей Commandos был открытым, и геймер сам решал, по какому пути







08 / ABFYCT / 2005 [107]

ИЗ ПЕРВЫХ УСТ | COMMANDOS STRIKE FORCE







двигаться. В Strike Force у тебя есть главная цель. То, как ты достигнешь этой цели, целиком и полностью зависит от твоего выбора. АІ действует в зависимости от того, как ты играешь. Все тихо – враг спокойно ходит неподалеку. Тревога – и солдаты прочесывают территорию. Каждый уровень достоин повторного прохождения, которое будет отличаться от предыдущего. Есть зоны, которые игрок в первый и не заметит даже. В Strike Force понимаешь, если что-то не получается сделать, надо сменить подход и попытаться снова.

РС ИГРЫ: Наши шпионы донесли, что знаменитая пачка сигарет из оригинальной Commandos вернется в игру. Какие еще полюбившиеся нам предметы и способности коммандосов сохранятся? И, кстати, как обстоит дело с арсеналом?

Увидим ли мы в игре нестандартное оружие?

М.С.: Насчет пачки сигарет - все так и есть. Уверен, многим фэнам серии это понравится. В Strike Force в руки игрока также попадут монеты. Если пачка сигарет привлекает внимание врага визуально, то брошенная монета тревожит его слух. Еще есть гранаты с ядовитым газом и маски, защищающие от газа. Представь себе такую сцену: ты видишь группу вражеских солдат и понимаешь, что тупая атака «в штыковую» мало чем отличается от самоубийства. Отходишь в сторонку, подальше от посторонних глаз, и бросаешь гранату с ядовитым газом. Пока нацисты в панике хватаются за свои шеи, на сцене появляешься ты в защитной маске и укладываешь врагов в рядок из автомата.

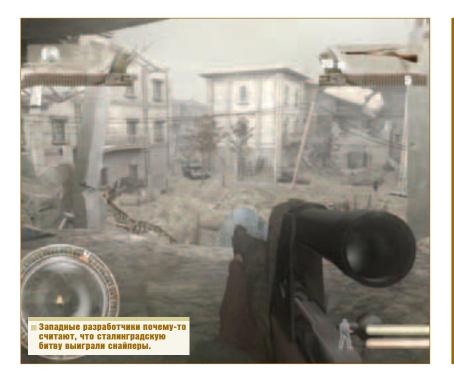
Важная роль отведена переодеванию во вражескую форму. Степень свобо-





[108] 08 / ABFYCT / 2005

COMMANDOS STRIKE FORCE | ИЗ ПЕРВЫХ УСТ





В Pyro Studios собрались стахановцы игровой индустрии. Испанцы делают многое, чтобы их место под солнцем не занял кто-то другой. Работа кипит сразу над несколькими проектами. Недавно в Pyro отпраздновали премьеру стратегии Imperial Glory, сейчас готовится к релизу Commandos Strike Force. Также испанцы доделывают технические демки двух проектов: стратегии для РС, и экшена для консолей следующего поколения (PS 3 и Xbox 360). Также в стенах компании дописывается дизайн-документ еще одного проекта. Ни одна из запланированных игр, кстати, по заявлениям разработчиков, не имеет отношения к серии Commandos.

ды передвижения по вражеской территории зависит от мундира. В генеральской униформе дозволено свободно разгуливать мимо солдат, однако другие генералы и офицеры Гестапо легко тебя разоблачат. В солдатской форме можно подходить к другим рядовым, но ненадолго, иначе они заметят неладное. Согласитесь, все это – классический геймплей Commandos.

письмо Родителям

РС ИГРЫ: А как обстоят дела с искуственным интеллектом? Как враг реагирует на решения игро-ка?

М.С.: Смекалка врага напрямую зависит от ранга. Вот пара примеров. Некоторым солдатам приказано оборонять территорию и они не двинутся с позиции. Другие, заслышав пальбу, примчатся на помощь, причем, бежать будут не прямо на твой прицел, а мелкими перебежками из укрытия в ук-

рытие. Если накрыть вражеского солдата шквальным огнем, он может умчаться прочь и вернуться уже с подмогой. На миникарте отображены три уровня статуса врагов. Зеленый враг патрулирует территорию и ни очем не беспокоится. Если случится нечто странное, цвет меняется на желтый – солдаты встревожены и приглядываются к незнакомым лицам. Красный цвет означает, что противник будет сначала стрелять, а уж потом задавать вопросы.

РС ИГРЫ: Напоследок необычный вопрос. Если бы вам пришлось объяснять родителям наших читателей, почему им стоит купить Commandos Strike Force для ненаглядных чад, как бы вы выкрутились?

M.C.: Уважаемый(ая) сэр (мадам)! Commandos Strike Force – необходимая добавка к вечернему досугу вашего сына. В отличие от многих других игр, Commandos тренирует нервную систему и учит вашего ребенка пониманию опасности. Мы также развиваем идею «Смотри, прежде чем сделать шаг», учим прикидывать свои возможности перед тем как действовать. Commandos Strike Force погрузит вашего сына в самое пекло войны. Книги и фильмы рассказывают о том же, однако участвовать в войне самому это совсем другое дело. Во многих современных играх предлагают играть за «плохого парня». Отметим, что мы предлагаем роль «хорошего» героя, сражающегося против самого большого зла, когда-либо существовавшего. В любом случае, если возраст вашего сына ниже указанного на коробке с нашим проектом, пожалуйста, не покупайте ему Commandos Strike Force и не позволяйте играть. Заранее спасибо!

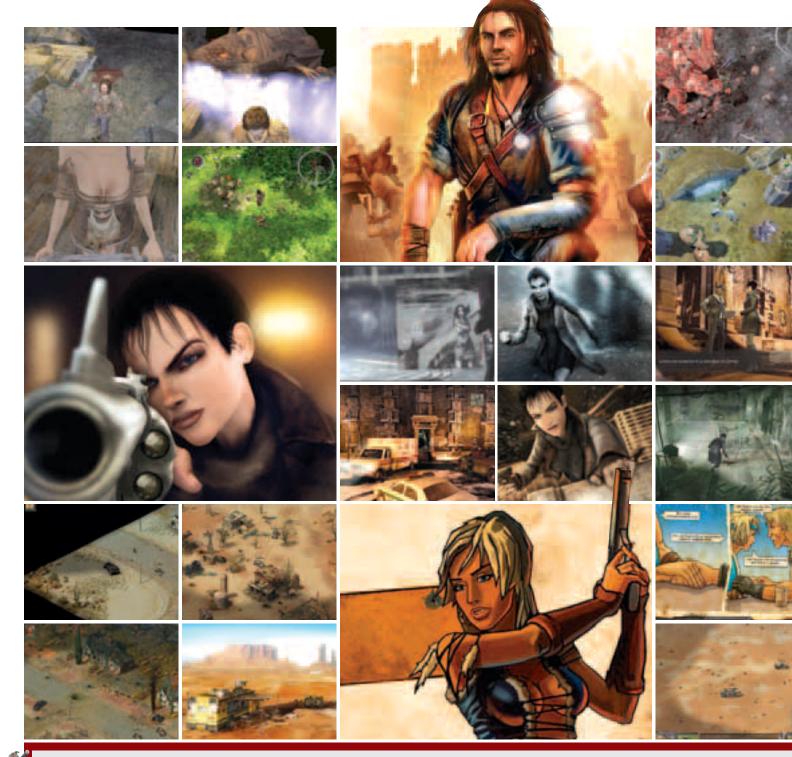
РС ИГРЫ: И вам спасибо за интервью!







08 / ABFYCT / 2005 [109]



🔡 Я НЕ ПОЭТ! Я БАРД!

Мы очень боялись, что в этом месяце почетный кусок металлолома «Игра месяца» останется пылиться на полке, хныкать от одиночества, так и не найдя себе применения. Ан нет. Дорогой товарищ **Брайан Фарго** (Brian Fargo) спас редакционный знак качества от сей незавидной участи, выпустив определенно лучшую игру уходящего месяца The Bard's Tale.

Признаемся, не каждый месяц (а то и год) игровая индустрия умудряется так тонко, ненавязчиво и заразительно посмеяться над собой и своими детищами. The Bard's Tale - развлечение, в котором каждый найдет что-то для себя. Каждый, кроме, наверное, хардкорных ролевиков, для которых любая улыбка, направленная в сторону их увлечения, оскорбительна. Что ж, люди без чувства юмора - жалкое зрелище, а мы наслаждаемся - и тебе советуем этой великолепной пародией на жанр RPG, да и просто отличной игрой.





За предоставленные на рецензирование игры благодарим магазин e-shop.















РЕЦЕНЗИИ

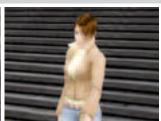


The Bard's Tale	112
Ночной Дозор	116
NHL Eastside Hockey Manager 2005	120
Still Life	124
Койоты. Закон пустыни	128
Supreme Ruler 2010	132
Area 51	136

Codename: Panzers – Phase Two	140
Sacred Underworld	144
S.C.A.R. – Squadra Corse Alfa Romeo	148
Spellforce: Shadow of the Phoenix	152
Singles 2: Triple Trouble	154
Juiced	156
Первая мировая	158







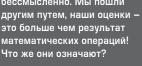






EE CUCTEMA OUEHOK

Считать итоговую оценку как среднеарифметическое всех остальных – это скучно. Придумывать какие-то коэффициенты – долго и бессмысленно. Мы пошли другим путем, наши оценки это больше чем результат математических операций!



0 - 0.5

Какое-то программное недоразумение – его и игрой-то назвать можно лишь с большой натяжкой. Мы иногда публикуем рецензии на подобные «мегапроекты» - чисто поглумиться.



В такой игре вполне возможны хорошая графика или звук; может быть реализована какая-нибудь оригинальная идея... Но всепоглощающая кривизна всего остального ставит крест на любой попытке насладиться немногочисленными достоинствами подобной

2.5 - 3.5

Халтура, но не сов<u>сем безна</u>– дежная. Если ты фанат серии, в которой вышла такая игра; или разработчика; или фильма, по лицензии к которому эта игра сделана... Или, может, тебя заперли в комнате с компьютером, где нет ничего другого... В общем, стиснув зубы, в это можно немного поиграть.

4.0 - 5.0

«Удовлетворительно». Ничего особенного, но и убожеством не поражает. Такая игра вполне может обосноваться на твоем винте на недельку-другую, удостоившись прохождения, а то и двух. Если же ты большой фанат жанра – то, возможно, она тебе даже сильно понравится.

5.5 - 6.5

Хорошая, качественная игра. Как правило, типичный представитель своего жанра. Таким играм зачастую не хватает стильности, или тщательности проработки, или смелости дизайнерских и геймплейных решений... Но они честно выполняют свою задачу – предоставляют увлекательное времяпрепровождение.

7.0 - 8.0

Отличная игра! Блестящая реализация превосходной концепции (пусть, возможно, и не слишком новой); оригинальные находки; тщательная проработка деталей – все как надо. Скорее всего, такую игру ты пройдешь не раз и не два.

8.5 - 9.5

Это нечто! Подобные игры легко остаются на винчестере годами. Это в них тщательно оттачиваются мультиплеерные навыки: это к ним делаются уровни и моды; это их проходят снова и снова, с нетерпением ожидая продолжения.

10.0

Игра, поражающая до глубины души. Игра, запоминающаяся на всю жизнь. Игра с большой буквы. Такие игры порождают сотни миллионов фанатов, толже целые новые жанры. Такие игры обязан знать каждый уважающий себя геймер. Такие игры называются «шедеврами».

💶 НАГРАДЫ

Особенно отличившиеся игры получают нашу награду «Золотой кулер» за заслуги перед индустрией и **ЗОЛОТОЙ** игроками. К КУЛЕР лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и

пройти. Ты не пожалеешь!

В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание «Игры месяца» (однако «игр месяца» может быть две, либо не быть вообще, в зависимости от ситуации). Им мы уделяем особое внимание: ты увидишь расширенную рецензию, многие мегабайты полезностей на диске, множество советов по прохождению, читкоды, секреты и массу других приятных вещей! «Игра месяца» – это то, что ни в коем случае нельзя пропускать!



П СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Мы не копируем заявленные разработчиками системные требования, потому что знаем, как они их пишут (словом – от балды)... Мы берем минимальную конфигурацию, при которой можно НОРМАЛЬНО играть, с плохой графикой, низким разрешением, но можно. Эту конфигурацию мы ставим в графу «ПОЙДЕТ». В графе «ПОЛЕТИТ» стоит конфигурация, которая позволит тебе насладиться всеми красотами игры, при этом не отвлекаясь на «тормоза».

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

В рецензиях, помимо нашей, есть две оценки сайта ameRankings.com. Средняя оценка считается из баллов, полученных игрой в прессе. Оценка читателей – результат их голосования на сайте. Мы даем наиболее точную оценку качества игры, ты легко можешь решить – стоит ее покупать или нет.

THE BARD'S TALE

ЗЛОКЛЮЧЕНИЯ В СТИЛЕ «БАРД»





Славься Бард — победитель крыс!

I Этот ракурс для Барда наиболее интересен.

ЖАНР ИГРЫ

Role-Playing Game

издатель

Ubisoft

🔳 ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ 💳

1C

РАЗРАБОТЧИК

In Xile Entertainment

ПОЙДЕТ

Процессор РЗ 500MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор РЗ 1.5GHz, 512Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb, pixel shading)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

Один

КОЛИЧЕСТВО CD

Один

🔳 ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.thebardstale.com

ряд ли The Bard's Tale можно сравнить с какой-либо другой игрой. Лично я бы вместо «ролевой игры» записал ее в отдельный жанр - жанр интерактивной пародии. Она очень напоминает некоторые кино-творения Мела Брукса (Mel Brooks) и Дэвида Цукера с Джимом Абрахамсом (David Zucker & Jim Abrahams) 80-х годов прошлого века. Игра, по сути, органичный слиток, где оригинальность стоит на фундаменте нарочитой банальности и преобразовывает всю эту простоту и обычность в красивый фейерверк.

Ш ФАСТ ФУД

С другой стороны, The Bard's Tale – это отличный вкусный хот-дог. Основной составляющей, то есть сосиской, является сюжет. Причем не в общем

плане, как большой, слитный и оригинальный, а как калейдоскоп нелепых событий, вытекающих одно из другого. Эта сосиска засунута в булку почти классического hack'n'slash, то есть рубилова, чтобы весь продукт в целом был игрой, а не просто рассказом. Ну и с учетом изначальной ориентации на консоли, чтобы привлечь аудиторию популярного жанра. Сверху сосиска с булкой политы соусом из так называемых «мелких фишек» вроде оригинальной магической системы и упрощенного управления инвентарем. И этот хот-дог очень вкусный и сытный.

ТЕРОИ ДНЯ

Итак, что мы имеем? Есть странствующий Бард, слегка простецкий, иногда даже туповатый, но веселый и обаятельный. Он может быть суро-

вым и рассудительным, а в следующую минуту уже выплескивать из себя фонтаны юношеского задора и быть капитаном сборной команды клоунов. Бард не приемлет никаких клише, канонов и устоев, которые так часто встречаются в ролевых играх и фэнтэзийных произведениях. Он сыплет умозаключениями, ставящими различные игровые догмы в идиотское и нелепое положение. В основном, он умничает прямо перед тем, как совершить очередную глупость, приближающую Конец Света. Его главные добродетели - алчность и праздность. Для Барда нет ничего милее, чем вино, женщины и музыка. А от звона монет его просто бросает в неистовый экстаз, и земная твердь содрогается. Рассказчик «Сказки о Барде» -

Рассказчик «Сказки о Барде» – мужчина пожилой и мудрый, судя по голосу. По разным причинам он не любит Барда и частенько над ним издевается. Бард иногда слышит голос сказочника и со своей стороны справедливо возра-

В основном, он умничает прямо перед тем как совершить очередную глупость, приближающую Конец Света

[112] 08 / ABFUCT / 2005

THE BARD'S TALE | REVIEW



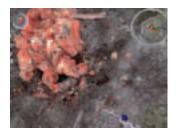
О КОМПАНИИ

■ InXile Entertainment была основана Брайаном Фарго (Brian Fargo) в 2002 году, после того как он покинул Interplay. *The Bard's Tale* – первая работа студии, но за плечами некоторых сотрудников уже много известных игр, включая Fallout, *Planescape: Torment, IceWind Dale, Redneck Rampage* и *Kingpin.*



жает, оправдывается и осмеивает оного. Я бы сказал, между ними натянут толстый канат братской любви, хотя ни тот, ни другой никогда в этом не признаются. Ну и шут с ними. В смысле, Бард...

Есть еще принцесса, милое создание, удерживаемое в магических оковах фракцией друидов во главе со злобным... гм, главным друидом. Принцессочка сказочно богата, поэтому Бард не может не ответить на ее зов о помощи. Его алчность съедает праздность, и вот он уже летит к ней с мерцающим образом полцарства в голове, круша на своем пути сонмы чудовищ, мертвяков, героев и злобных друидов. Эй, но что есть зло? Отбросив все каноны, тебе предстоит самому ответить на это, от чего будет зависеть судьба всего мира. Еще одно клише, не правда ли?



ПРЕМЕНЬ БАЗАР!

Развитие сюжетной линии приправлено диалогами с нарочито кинематографичным оттенком. При разговоре с персонажами тебе не нужно будет читать несколько вариантов ответных фраз, гадая, какая же из них лучше других подойдет мировоззрению твоего ге-

роя. В общении есть лишь два варианта ответа, представленные в виде театральных масок: язвительный или доброжелательный. Выбери один из них, и гадай, какую же глупость сейчас сморозит твой Бард. Больше выгоды ты получишь, посмотрев, как персонаж разговаривает с Бардом, и ответив ему в том же тоне. Хотя, если и не попадешь в тон - не беда, что-нибудь из разговора все равно получится. Главное - само общение. Благо, абсолютно все фразы в игре озвучены с толком, с расстановкой и с актерским искусством.

БАРД И ЕГО КОМАНДА

Бард владеет редкой способ-

🎞 ФАКТЫ

- самодовольный музыкант-клоун
- рассказчик бардоненавистник
- ¶ неуничтожимый пес-берсерк
- 16 призываемых на службу потусторонних соратников
- 15 увлекательных глав в забавной истории
- 3 различных сюжетных финала



== настоящий бард

Барды (ирландск. bard, валлийск. bardd) – певцы-поэты у кельтских народов, подобные скандинавским скальдам, организованные в виде цеха, с устойчивыми у всех племен свойствами. Поэзия их – исключительно лирическая, с намеками на героизм, преимущественно сатирического свойства, поэзия природы, любовная и религиозная. В эпоху борьбы ирландцев и шотландцев с англичанами они были носителями национальной идеи, но, в то же время, и разжигателями внутренних распрей. Очень часто возникали бродячие барды, жившие доброхотными даяниями населения и нередко занимавшиеся, в связи с верой в магическую силу их заклинаний, вымогательством.

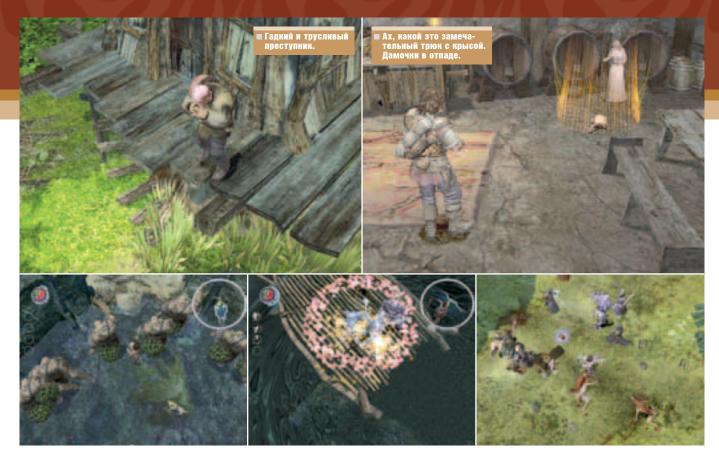






08 / ABFYCT / 2005 [113]

РЕЦЕНЗИЯ | THE BARD'S TALE



!!! СПОЕМ ПО-БЫСТРОМУ



■Плати больше денег в церковных приходах, и тогда в главном мено игры в разделе «Экстра» будут появляться ролики, тематические картины и песенные композиции. Это гораздо удобнее, чем искать нужные сохранения.

ностью – оживлять музыку, вызывая к себе на службу разнообразных помощников. Откуда они берутся – неизвестно. Видимо, где-то есть централизованное хранилище существ, в котором штабелями лежат нужные экземпляры. Клише? Оно самое.

Каждый из «призывников» отличается своими особенностями и ориентацией. Кто-то лечит, кто-то калечит изощренно, кто-то защищает, а кто-то выполняет особые функции, вроде летающего фонаря, сапера-неудачника или мобиль-

ной жаровни. Количество одновременно вызванных соратников ограничено крутостью музыкального инструмента, поэтому от правильного подбора членов сборной будет зависеть успех глобальной операции «смонстра по монетке, с принцесс по миллиону».

Да и сам Бард далеко не пацифист. Ох, как же он любит выбить дурь и деньги из всех вражин на своем алчном пути. Говорящий Меч, ядовитый кинжал, топор в стиле хэвиметал, шипованный цеп, огнестрельный лук и лечебный щит

в умелых холеных руках ходячей консерватории споют «за упокой» чуть ли не половине всех встреченных злоумышленников и доброхотов. Для каждого вида оружия есть дополнительные боевые способности, приобретаемые с каждым новым уровнем. Правда, не все способности и виды оружия сбалансированы, но это лично мое мнение.

БОЛЬШЕ НАЖИВЫ

Сюжетные локации не связаны друг с другом напрямую. Чтобы перейти в следующую, нужно пройтись по мировой карте. Как в *Fallout*. Только в отличие от него, кочующие существа обозначены на карте, и с любой группы можно собрать денег и поднабраться

Это по-хорошему смешная игра, с большим мешком небородатого рукотворного юмора на плечах.







[114] 08 / ABIVCT / 2005

THE BARD'S TALE | REVIEW



опыта, просто догнав своей фишкой.

Кроме сюжетных локаций, ведущих Барда к неизбежному финалу, в игре есть пять скрытых курганов и подземелий. В них можно проникнуть, предварительно купив у одного из оружейников и у странствующего торговца из рода троу. Внутри ты найдешь новые «призывные» мелодии и хорошие шмотки. В некоторых даже есть скрытые комнаты, где лежат особо вкусные вещи. Опять клише? Не совсем, но это ты уже выяснишь сам.

УВЯДШИЙ ЦВЕТ

Графика - слабое место игры. Мало того, что графический движок смердит консольностью как скунс в норе, он еще и опаздывает во времени года на три-четыре. Это несколько портит общее впечатление от «сказки». Персонажи анимированы очень неплохо, но спецэффекты и общий антураж мира нельзя назвать красивым по современным меркам. В лучшем случае он просто не раздражает. Собственно, отсюда и невысокие системные требования.

ТАНЦУЕМ И ПОЕМ

В собще, The Bard's Tale по-хорошему музыкальная игра. Это относится не только к фоновой музыке и голосам персонажей, а в первую очередь к песням, специально написанным для игры. По ходу сюжета тебе дадут послушать с душой сочиненные композиции, естественно, полные сатиры и сарказма, вытаскивающие на свет горький юмор оплошностей Барда и других обитателей того мира. Да и всего мира в целом. Все песни выполнены с субтитрами и подсвечивающим шариком, имитирующим караоке. Можешь подпевать, если соседей не жалко. Кроме того, в одном из подземелий ты увидишь даже дискотечные соревнования между двумя группами зомби.



БАРДУ – БАРДОВО

The Bard's Tale нельзя назвать полноценным шедевром, но из игр, достойных потраченного времени, она - одна из лучших. Это по-хорошему смешная игра, с большим мешком юмора на плечах, который бывает и очень тонким, и довольно грубым, а иногда и немного пошлым. Но этот юмор - «ручной работы», с почти полным отсутствием бородатости шуток. Боевой скоморох может затянуть тебя, удерживая до самого финала игры. А по просмотру последнего ролика ты поймешь, что, да, неплохо

образно анимированы.

Сам игровой движок пропитан консоль-

ностью и устарел года на четыре.

ЗВУК И МУЗЫКА ■■■■■■■■ 9.0

было бы сделать ее чуток длиннее. Хотя... может, и не стоит. Ты, напевая песенки из игры, спокойно положишь ее на полку и займешься насущными делами. Но по прошествии пары недель будь осторожен - проходя мимо этой полки, ты можешь не заметить, как твоя рука снова ухватит заветный диск. Так, просто послушать музыку, вызвать крыску пару раз. Потом ты обнаружишь себя уже в середине игры, исследующим альтернативные сюжетные повороты и использующим другую тактику ведения боя.









Зажигательные песни и интонационно отточенные голоса Барда и Рассказчика. Звук, за исключением голосов персонажей, несколько блеклый. Блестящее издевательство над канонами и непреложными истинами ролевого жанра. Игра проходится «влет».

управления.

Долго привыкаешь к консольному типу

08 / ABIYCT / 2005 [115]

НОЧНОЙ ДОЗОР

получилось!



ЖАНР ИГРЫ

Tactical Role-Playing Game

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ 💳

Новый Диск

РАЗРАБОТЧИК

Nival Interactive

пойдет

Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)ускоритель (32Mb)

📗 ПОЛЕТИТ

Процессор 2,2 GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

Один

КОЛИЧЕСТВО CD

Два

информация в интернете

www.nival.com/nightwatch_ru

васной патриотизм это плохо. От него веет целым букетом неприятных ароматов. Хвалить несъедобный кусок непонятно чего только за кривенькую наклейку «Маде ин Раша» и миллионную PR-акцию - признак не самого далекого ума и подхалимского склада характера. К счастью, в последнее время соотечественники все чаще дают нам повод порадоваться за их успехи искренне, без «шикарно, как и все на Руси».

Итак, пока одни активно работали языком, другие просто неплохо делали свое дело. Я о «Нивале» и «Ночном Дозоре», если ты еще не понял. Когда зимой я ездил смотреть абсолютно сырую «бету» игры, в голове роились сомнения: конечно, метро и улица – кра-

сивые, но геймплея-то еще нет, да и вообще как-то с трудом верится, что можно хорошо «игроизировать» экранизацию книги.

КАК У НИХ

На что же похож «Дозор» компьютерный? В мире больших и маленьких консолей есть такое понятие, как TRPG тактическая RPG. Суть развлечений такого рода обычно заключается в следующем: есть последовательность миссий, под каждую выделяется своя карта с (обычно) заранее расставленными врагами; по этим картам, миссия за миссией, ходят твои лоботрясы, задают всем перцу (чаще всего - в походовом режиме), спасают добро от зла, а ценности и драгметаллы - от расхитителей. Представителями TRPG являются такие уважаемые в приставочной среде игры как, скажем, Final Fantasy Tactics, Ogre Battle, Fire Emblem и Super Robot Wars. Буквосочетание RPG же здесь присутствует потому, что твои герои не прочь вырасти в уровне, обрести новые навыки и умения и подкачать характеристики все как в заправской RPG. Кроме того, практически всегда в наличии имеется система инвентаря, благодаря которой твои скрытые в глубинах подсознания собирательские инстинкты вырываются наружу как ржавая вода из прорвавшейся канализационной трубы. Ну и, конечно же, диалоги. Ни одно, даже самое никудышное событие не обойдется без многоминутного его, события, обсуждения.

ИНЫЕ

Как ты уже, наверное, понял, в предыдущей главке я довольно кратко и емко описал суть происходящего в «Ночном дозоре». Ролевая составляющая в игре присутствует и заключается в наборе базо-

Карты в «Ночном дозоре» куда менее просторны, нежели в Silent Storm или «Серпе и молоте»

[116] 08 / ABFYCT / 2005

НОЧНОЙ ДОЗОР ∣ REVIEW



О КОМПАНИИ

■ Nival Interactive — без сомнения один из самых успешных отечественных разработчиков компьютерных игр. Именно они создали уже легендарных на сегодня *«Аллодов»* без малого десять лет назад. Сейчас в «Нивале» работают, в том числе, над продолжением *«Блицкрига»* и пятой частью *Heroes of Might and Magic* — продолжением культового сериала.



вых характеристик персонажей, некотором количестве умений и наличии классов персонажей.

Умения уникальны для каждого из трех классов и, так же, как персонаж, растут в уровне. Чем больше ты пользуешься тем или иным умением, тем выше его уровень – а значит, и эффективность. Скажем, для атакующих заклинаний – это радиус действия, количество повреждений, наносимое врагу, и радиус взрыва в том случае, если это, например, аналог fireball-а.

Классов в «Дозоре» три. Это перевертыш, умеющий по необходимости превращаться в какое-либо животное, чародей, специализирующийся на заколдовывании предметов и вспомогательной магии, и маг, сносящий все и вся при помощи боевых заклинаний.

Все три класса одинаково востребованы. Перевертыш -



отличный боец. В «животной» форме в ближнем бою ему нет равных. Чародей будет снабжать твоих подопечных полезными предметами и поможет в трудную минуту. Маг же по-простому закидывает всех вокруг fireball-ами и прочими боевыми спецэффектами и является отличным бойцом на средних дистанциях.

== БОРЬБА БОБРА С ОСЛОМ

Основное занятие персонажей «Ночного дозора» - драки. Авторы по праву гордятся своей боевой системой, которая основана на магии. Конечно, никто не помешает тебе хорошенько приложить темного громилу «заряженной» лампой дневного света или по-пролетарски, кулаком; но куда изощреннее, сложнее и увлекательнее выглядят магические поединки. Конечно, до тонкостей «Демиургов» и Magic: The Gathering «Дозору» далеко, но, уже ближе к середине игры магические поединки из примитивного обмена волшебными ударами превращаются в нечто куда более сложное и зрелищное.

🚻 ФАКТЫ

- **3** доступных тебе класса персонажей
- ¶ милиционер-оборотень странной жизненной ориентации
- **2**Дозора: Дневной и Ночной
- беспристрастная инквизиция
- аутентично воссозданная
 Москва



ПРАВИЛА БОЯ

Боевая система перенесена в «Ночной Дозор» практически без изменений. Все та же классическая походовая схема с небольшими поправками на кудаменее хардкорную аудиторию.

Все действия совершаются персонажами в порядке строгой очередности, в обмен на очки действия. С ростом опытности персонажей количество очков, выделяемых на ход, немного растет. Появился и новый «счетчик» — это магическая энергия, которая расходуется на то, чтобы творить заклинания, и на пребывание в Сумраке (см. врезку). По сравнению с Silent Storm, в «Дозоре» пропала не очень необходимая в сеттинге игры возможность приседать/ложиться на землю и передвигаться в таком виде.







08 / ABFYCT / 2005 [117]

РЕЦЕНЗИЯ | **НОЧНОЙ ДОЗОР**



H NHPIE LOHKN



■ Кроме рецензируемой сегодня игры по мотивам «Дозора» гото- вится еще одна игра. «Ночной дозор Racing» — это аркадные гонки, в которых ты на стороне одного из Дозоров сможешь получить контроль над всей Москвой.

Как уже упоминалось выше, в бою используются и зачарованные предметы. Любители фильма наверняка будут обрадованы переносом в игру той самой «джедайской» лампы дневного света и боевых фонариков, в которые вставляются различные кристаллы. Лампа дневного света – тот же «плюсовой» меч, а фонарик отчаянно лупит по врагу своими смертоносными лучами.

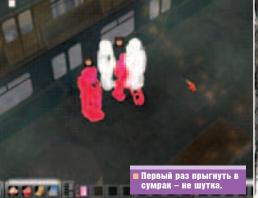
ОКРЕСТНОСТИ

Карты в «Ночном дозоре» куда менее просторны, нежели в Silent Storm или «Серпе и молоте». Дело, во-первых, в том, что все действие, как правило, сконцентрировано в одном-двух местах уровня, и большие пространства игре просто не нужны. А во-вторых, все дело в том, что огнестрельного оружия в игре практически не наблюдается, и заклинаний, действующих дальше, чем экран-полтора, тоже нет.

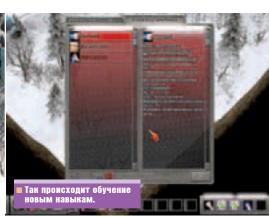
Маленький размер уровней с лихвой компенсируется количеством и разнообразием оных. С крыши – в метро. Из метро – на улицу. И так постоянно. Декорации меняются с потрясающей быстротой и радуют глаз, но об этом читай ниже.

В смысл происходящего на экране тебя будут посвящать ролики, сделанные на игровом движке. Сюжет игры не является «игроизацией» фильма или любой из книг, а является самостоятельным ответвлением от основной сюжетной линии «Дозоров» со своими ключевыми персонажами. Впрочем, это не мешает знакомым тебе героям фильма/книги периодически появляться на экране монитора. Уже в одной из первых миссий тебе в помощь выдадут Тигренка, а командовать твоими действиями будет сам Гесер.

Любители фильма наверняка будут обрадованы переносом в игру той самой «джедайской» лампы







[118] 08 / ABIVCT / 2005

НОЧНОЙ ДОЗОР | REVIEW





Щ ДОРОГИЕ МОСКВИЧИ

Вообще, создатели игры априори гарантировали себе некую подстраховку в виде многих тысяч жителей Столицы, которые купить игру должны в обязательном порядке. Кажется, «Дозор» - действительно первая игра, в которой настолько реалистично изображается Москва. На «Полежаевской» я раньше работал, вот в этом парке нас гоняли кругами на институтской физкультуре много лет назад, а вот у этой колонны мне однажды чуть хорошенько не начистили лицо - разве часто такие мысли приходят в голову человеку, сидящему перед монитором за игрой?

И дело тут не столько в том, что изображено на экране, сколько в том, как оно изображено. Не удивлюсь, если узнаю, что в подвалах «Нивала» сидят сотни черных рабов, импортированных прямиком из Алабамы день и ночь они рисуют сотни текстур фотографического качества, модели разных урн, сигаретных пачек и прочей повсеместной дребедени, которую не замечаешь на улицах, но которая делает эти улицы такими родными и близкими.

CYMPAK

Сумрак – полностью оригинальный элемент игрры, аналога которому не было еще ни в одной другой RPG. Формально, Сумрак - это всего лишь режим, находясь в котором персонажи недоступны для простых смертных и могут взаимодействовать только с другими Иными. В Сумраке магические атаки становятся результативнее, но плата за это - постоянно утекающая магическая энергия; а когда она закончится - игрока ожидает медленная смерть.

В игре, в отличие от странного Сумрака из фильма «Ночной дозор», эта реальность выглядит удивительно красиво – приглушенные цвета, полумрак, кружащиеся в воздухе завихрения магичес-



НЕ РЕКЛАМА

Одолев четыре полосы рецензии на «Дозор» проницательный человек невзначай поинтересуется: «А не реклама ли это?». Может, все рассуждения в положительном ключе проплачены? Может ты, мерзавец-автор, уже поспешаешь купить себе на нечестно заработанные деньги позолоченный «Роллс-Ройс»?

Ан нет. Спешу тебя расстроить, дорогой пытливый читатель. Во-первых, «Роллс-Ройс», даже в самой скромной комплектации, стоит куда больше, чем ты можешь себе представить.

Столько рецензентам, пусть и мерзкопродажным, никто не даст. А во-вторых, «Дозор» вышел действительно отменным. То есть - не подумай чего - на мегахит, в который можно играть неделями, он не тянет, формат не тот - заранее прописанные уровни, известный всем почти с детства сюжет. «Ночной Дозор» хорошая игра «по мотивам», на один раз, без фанатизма. Зато этот один раз ты запомнишь надолго. «На один раз» - это не значит «плохо». В данном случае совсем наоборот.



– МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

NHTEPECHOCTЬ ■■■■■■■ 7.0

- Отличное развитие событий фильма и книги. Неплохой сюжет и персонажи.
- Люди, скептически настроенные по потношению к «Дозору», разочаруются.

8.0

- Отменные модели всего и вся, качест-
- венные текстуры, недурные эффекты. Все же игра неоправданно приторма-

живает на не самых слабых машиных. **ЗВУК И МУЗЫКА ——————** 7.0

- Озвучка игры очень радует. Персонажи озвучены актерами из фильма.
- Звук в некоторых локациях бедноват. Да и музыка на любителя.

8.0

- Самая лучшая игра о Москве. Такого ты не увидишь ни в одной игре.
- Те, кто ждал от «НД» вдумчивого тактического действа, – разочаруются.

ИНТЕРФЕЙС

8.0

- Все тот же интерфейс Silent Storm -обкатанный, удобный, приятный.
- Особенных недостатков не обнаружилось - привычно.

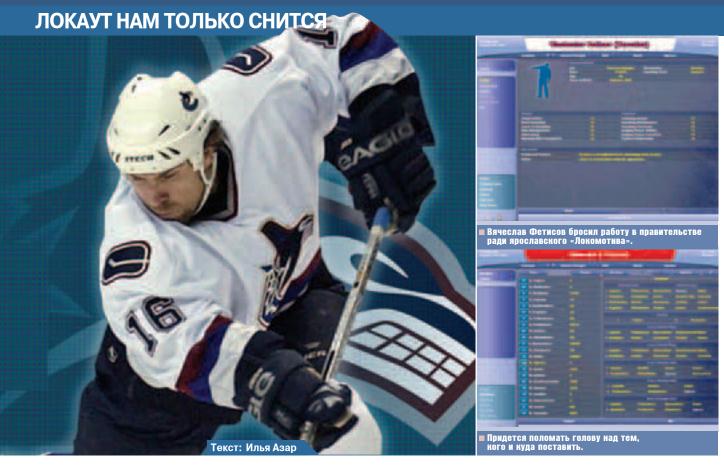
Лучшая отечественная игра по кинолицензии. Да и вообще хорошая игра.



[119] 08 / ABFYCT / 2005

РЕЦЕНЗИЯ I NHL EASTSIDE HOCKEY MANAGER 2005

NHL EASTSIDE HOCKEY MANAGER 2005



№ ИЗДАТЕЛЬ
 Sega
 РАЗРАБОТЧИК
 Sports Interactive
 ПОЙДЕТ
 Процессор 1.2GHz, 128Mb RAM
 ПОЛЕТИТ
 Процессор 1.7GHz, 512Mb RAM
 КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
 ОДИН
 КОЛИЧЕСТВО CD

🔳 ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.sigames.com/ehm

ЖАНР ИГРЫ

Sports

прошедшем сезоне хоккейные болельщики наблюдали в российских дворцах спорта Яромира Ягра и Илью Ковальчука, Алексея Ковалева и Алексея Яшина. Но что русскому хорошо, другим смерть: Северная Америка осталась без хоккея. НХЛ так и не сумел договориться с Ассоциацией игроков по зарплатам игроков, и сезон был отменен. Но с обеими организациями нашли общий язык компании Sega и Sports Interactive. Встречай NHL Eastside Hockey Manager 2005, где ты сможешь выиграть сезон, которого никогда не было.

ВСЕ РАДИ США

Любой компьютерный менеджер – по сути своей симулятор. Но на этот раз из-за жадности обеих сторон локаут пе-

ревел ЕНМ в жанр фантастики. Когда играешь за клуб из НХЛ, чувствуешь себя немного не в своей тарелке: тот хоккеист играет в России, этот уже повесил коньки на гвоздь, да и вообще ведь ничего этого и быть не могло.

Ради завоевания американского рынка, который в упор не видит футбольные продукты SI, в жертву были принесены европейские любители хоккея. Нет, конечно, все основные европейские лиги присутствуют (в том числе и российская суперлига). И, тем не менее, лицензию SI приобрела только на американские и канадские лиги. Фотографии в досье есть только у игроков НХЛ и АХЛ, подробная статистика доступна лишь по действующим и бывшим легионерам (или хотя бы задрафтованным) заокеанских лиг.

Самое печальное, что все

звезды НХЛ, которые отдыху на пляжах Флориды предпочли путешествие в суровую Россию или Чехию, по мнению SI, так никогда туда не доехали. Ягр преспокойно начинает сезон в «Рейнджерс», а Ковальчук и Хитли - в «Атланте». Понять это можно, ведь не будь локаута, в Россию бы даже за длинным рублем никто не поехал. Но уверен, если бы разработчики ввели в игру дополнительный режим, в котором НХЛ был бы отключен (снять галочку с НХЛ нельзя, все матчи будут обсчитываться системой даже против твоего желания), а составы европейских клубов приняли бы свой реальный вид сезона 2004/2005, это только добавило бы игре интересности и реалистичности.

ដ ОБМЕНЯЙ, А НЕ КУПИ

К самой же игре претензий никаких быть не может. Это серьезный, интересный менеджер с тонной статистики и реалистичным искусственным интеллектом. Правда, внешне ЕНМ слишком напоминает другое детище компании – **Football**

Локаут в НХЛ отменен! В ЕНМ ты можешь выиграть Кубок Стэнли против воли жадного Гэрри Бэтмана

[120]

NHL EASTSIDE HOCKEY MANAGER 2005 | REVIEW



О КОМПАНИИ

■ Sports Interactive – самая известная игровая студия, работающая в жанре спортивных менеджеров. Всем известен ее легендарный Championship Manager, которому в 2004 году на смену пришел Football Manager. Параллельно англичане выпускают хоккейный менеджер (свет увидела уже вторая игра) и бейсбольный.



Manager 2005. Только основная цветовая гамма не зеленая, как трава, а синяя, как лед. Впрочем, это дало возможность разработчикам больше времени уделить механике игры.

Как известно, в американском хоккее в отличие от футбола не принято продавать и покупать игроков. В НХЛ бал правит обмен. Надо сказать, что на фоне наскучившей системы футбольных трансферов он смотрится довольно любопытно. Предложить «Айлендерс» за Алексея Яшина двух молодых перспективных хоккеистов, потом прибавить право первого выбора на драфте, затем еще и права на какого-нибудь европейца. Тогда «островитяне» могут и согласиться. Жаль, что в российском чемпионате все, как в футболе.

ДУРАК НЕ ПОЙМЕТ

Во многих менеджерах игрока держат за дурака и вводят по-



нятие общего уровня спортсмена. Игрок с цифрой 80 лучше того, у кого 70, и сидеть думать над его умениями уже не надо. Даже в FM есть хотя бы цена, которая хоть и зависит от многих побочных факторов, а не только от реальной силы игрока, но все же позволяет сэкономить время при выборе футболиста. В ЕНМ в силу

хоккейной специфики, о которой говорилось выше, цена запрятана глубоко в статистику игрока и реального значения не имеет. Приобретать игроков приходится, активно задействовав голову (благо, что в хоккее всего семь разных позиций на поле). Косвенным признаком правильного выбора будет разве что размер зарплаты, которую просит новичок. К большому сожалению, играя в Европе, купить NHL-овца в российский клуб не удастся. Как и в реальности, есть лишь шанс заполучить звездного пенсионера или игрока второго эшелона с истекшим контрактом, посулив ему сумасшедшие деньги.

ФАКТЫ

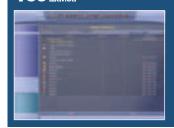
3200 команд в 15-ти лигах на твой выбор

¶ Илья Ковальчук, забивающий за «Атланту»

3 периода в каждом матче

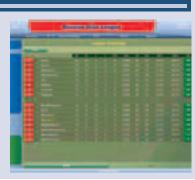
2 сезон в истории НХЛ отменяется из-за локаута

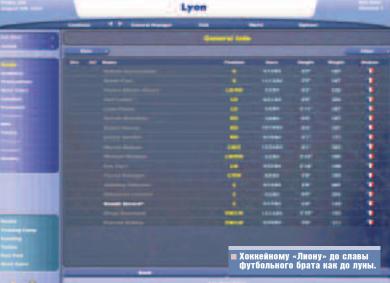
160 грамм весит хоккейная шайба



== наш хоккей <u>великий самый</u>

Как доказывают нам все журналисты, российская суперлига – вторая в мире после НХЛ. И по силе игроков, и по уровню зарплат. Легко верится, правда, только во второе. Но естественно, в SI не могли обойти вниманием российский чемпионат. Хоть он и не лицензированный, т.е. фотографий любимых хоккеистов ты в нем не увидишь, играть очень интересно. Команды, правда, как принято на Западе, носят название городов: Yaroslavl, Kazan, Moscow D и Moscow C. Составы клубов в целом и игроки в частности соответствуют реальности (до приезда игроков из НХЛ). Первый сезон вашего покорного слуги в «Спартаке» прошел относительно удачно — 11-е место. Победило, как и в жизни, московское «Динамо». Удивило, что «Магнитка» и «Нефтехимик» не попали в плей-офф. Игра должна стать настольной для любого фаната хоккея, так как в NHL 2006 такой возможности до выхода российского мода тебе не предоставят.







08 / ABTYCT / 2005 [121]

РЕЦЕНЗИЯ I NHL EASTSIDE HOCKEY MANAGER 2005



ГОЛОВЫ И КЛЮШКИ



■ В *ЕНМ2005*, вслед за футбольными менеджерами Sports Interactive, появилась какая-никакая визуализация матчей. Велосипед в SÍ придумывать не стали: перед нами по плоскому льду перемещаются кружочки с клюшками в виде черных загогулин. Катаются они вроде бы осмысленно, производят смены, закрепляются в зоне при игре в большинстве. Смотреть весело, но практической пользы от этого режима никакого – могли бы хоть покрупнее каток сделать что ли. Значительно удобнее будет следить за игрой по старинке - с помощью текста, параллельно изучая статистику.

■ На драфте, как всегда, немало российских подданных. Нет в хоккее и разнообразия тактических схем, поэтому успех предприятия зависит от того, какой алгоритм поведения на льду ты разработаешь для каждой пятерки. Отдельно настраивается взаимодействие игроков при игре в защите, нападении, в меньшинстве и большинстве (в одного игрока или двух). Если пренебречь

ШУСТРЫЙ ДА БЫСТРЫЙ

взгляд, дают фору всем своим футбольным предкам. Для каждого хоккеиста просто нужно выбрать умение, которое он и будет тренировать. Нет никаких заумных систем, комбинаций методик, которые никто даже и не пытается освоить из-за корявости исполнения и неочевидного эффекта на игропроцесс. Перед началом каждого сезона команда отправляется в тренировочный лагерь, где проходят отбор новичков и товарищеские игры. ЕНМ очень напоминает Сһатpionship Manager в период расцвета. Ничего лишнего вроде разговоров с прессой, а только сермяжный геймплей. Строго, четко и по делу. Немаловажно и то, что игра, видимо, в силу значительно меньшего количества игроков и

чемпионатов в базе, бегает в разы шустрее FM2005 или CM5. Нет и долгих простоев между матчами как в футбольных менеджерах, поскольку в хоккее три игры в неделю - это норма.

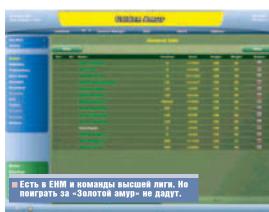
ПОВ ОДИН В ПОЛЕ ВОИН

■ В ходе матча идет скрупулезный подс-чет всех действий каждого игрока.

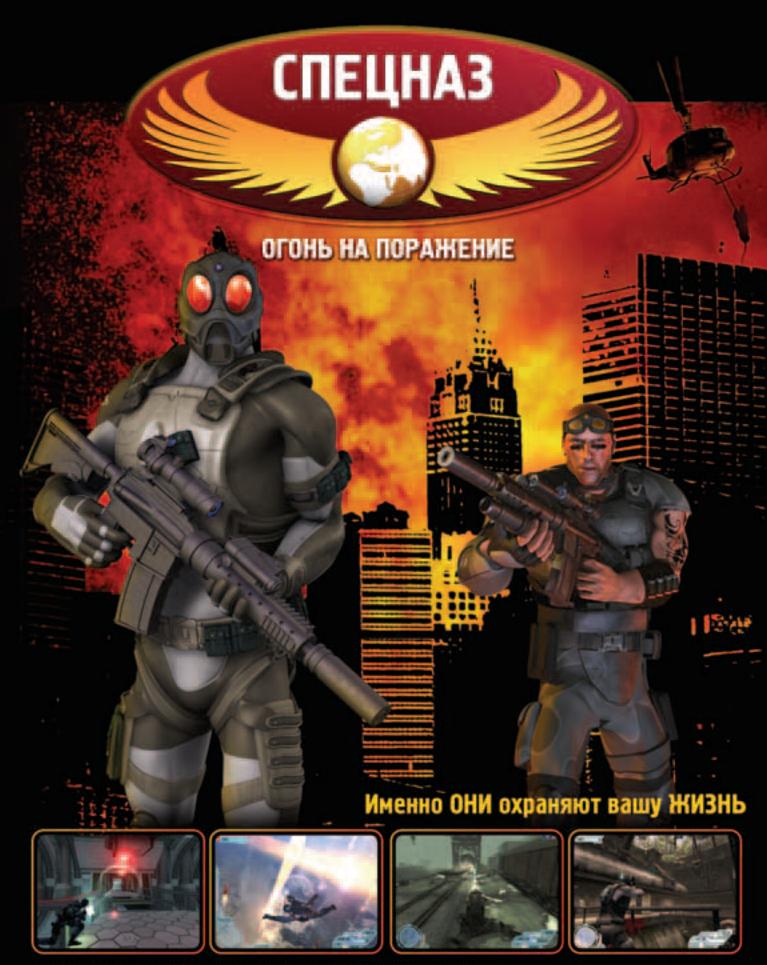
Что мы имеем в сухом остатке? NHL Eastside Hockey Manager 2005 вышел практически идеальным и порадует каждого любителя этого вида спорта. Если ты подустал от футбола, то самое время попробовать сделать московский «Спартак» чемпионом России по хоккею. Серьезных конкурентов на этом поле у SI (пока) нет, но это не помешало гениям сделать еще одну прекрасную игру.

этим, да еще и доверить выбор хоккеистов на матч ассистенту, то вскоре ваши левые форварды будут скользить по правому флангу, а команда регулярно проигрывать. Тренировки в ЕНМ, на мой





[122] 08 / ABFYCT / 2005



- Беспрецедентный реализм, последние технологии rag-doll анимации!
- Максимально улучшенная прорисовка взрывов!
- Впервые: снайдайвинг настоящая трехмерная сенсация!









© 2005 «Pycodon Tabbreumen Son ripate assurantes © 2005 Hip Interactive Europe, All rights reserved. Hip Games and the Hip Games lings are trademarks of Hip Interactive in the U.S. and/or other countries. Published by Hip Interactive. Developed by ASOBO Stude Provinces regulates a warraness depays "Milespor". Orden reposes office@investebt-m.nz, (2005) 131-10-11, 1967-15-50.
Transversions regulates a septendifficialistic m.nz. (2005) 979-55-50, a severe se decrease to approx hits Investmentabl-m.nz/forums?

STILL LIFE

ХОРОШЕГО ПОНЕМНОЖКУ







- ЖАНР ИГРЫ
- ИЗДАТЕЛЬ
- РАЗРАБОТЧИК
 - MC2-Microids

Процессор 1.3GHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb

ПОЛЕТИТ

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

KOЛИЧЕСТВО CD

📕 ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ www.stilllife-game.com

омпания Microids в последнее время является полноправным идолом для всех любителей хороших квестов. Уже три (если не больше) года лучшие игры этого жанра на планете делаются именно там. Still Life должна была стать очередной вехой на пути современного квестостроения. Стала ли? Читай статью - узнаешь.

Начало у игры внушительное пафосный ролик под «Реквием» показывает нарезку из кадров убиения маниаком невинной жертвы. Сразу появляется ощущение чего-то большого, гнетущего, масштабного. Первые часы игры оставляют самые благоприятные впечатления. Люди, игравшие в **Post Mortem**, с интересом следят за расследованием убийств, которые ведет Виктория Макферсон (та самая внучка старичка Гаса из РМ) и ждут обещанных прыжков в прошлое, где уже дедушка будет вести свое расследование. Новички же просто получают удовольствие от роскошно оформленного детективного квеста.

НЕ ДЛЯ СЛАБОНЕРВНЫХ

Первые же кадры игры недвусмысленно намекают: детям и другим впечатлительным особям здесь делать абсолютно нечего. Кровавое убийство полдела, видели и не такое. А вот смачная лексика героев и общий мрачно-пессимистический настрой делают свое дело. Я бы своим детям в это играть не дал.

Если ты любишь фильмы в стиле Noir, то **Still Life** onpeделенно придется тебе по душе. Дизайнеры игры поработали на славу: каждый кадр, каждый фон каждой сцены буквально излучает беспросветную мрачность и безысходность. Вот уж чего у Microids не отнять - так это умения делать атмосферные игры.

Е СУРОВАЯ ПРАВДА

А теперь - о грустном. Still Life была очень многообещающей игрой - на бумаге и на экранах наших мониторов, когда мы читали пресс-релизы от разработчков. Воистину, она должна была стать вершиной квестостроительной мысли Microids. Во-первых, нам обещали три временных периода. Это Прага 1930-х годов, Лос-Анджелес 50-х и Чикаго где-то в наше время. Во-вторых двух главных героев. Гаса Макферсона, возможно уже знакомого тебе по Post Mortem, и Викторию Макферсон, его талантливую внучку.

К сожалению, проблемы со временем и бюджетом не позволили авторам внести в игру все первоначальные задумки. Более того, судя по всему, многое из игры попросту вырезали, причем явно в последний момент, на скорую ру-

Каждый кадр, каждый фон каждой сцены буквально излучает беспросветную мрачность и безысходность

[124] 08 / ABFYCT / 2005



О КОМПАНИИ

■ The Adventure Company – уникальная контора, подразделение Dreamcatcher Interactive, специализирующееся исключительно на издании квестов. Свое начало история компании ведет с 1996 года. С тех пор The Adventure Company выпустила множество отличных квестов для различных платформ.



ку. Так, скажем, Лос-Анджелеса в игре практически нет. В результате увлекательный в перспективе сюжет стал несколько невзрачным и рваным, обрывающийся в не самом ожидаемом месте и изобилующий нестыковками и небольшими ляпами.

БЫТОВУХА

Управляется Still Life крайне просто – так же, как и все ее предшественники от Microids. Контекстно-активный курсор не даст тебе запутаться в куче мусора под ногами и всегда поможет найти активные зоны на местности. Хотя его помощь не так уж и нужна: традиционно хорошо продуманная игровая логика практически не дает шансов смертоносному для квестов заболеванию под названием «пиксель-хантинг».

Всегда к твоим услугам местный «бортовой журнал», в котором собирается вся полез-



ная информация, которая может хоть как-то помочь тебе в дальнейшем.

Твой «багажник», как и в большинстве квестов, позволяет таскать с собой любое количество вещей, вне зависимости от их размера и массы. Любой предмет можно рассмотреть поближе и с разных сторон. Практической пользы

это не принесет, но интереса непременно добавит.

А вот еще одна небольшая ложка дегтя - диалоги. Если ты помнишь, то в Post Mortem диалоги были одной из самых важных деталей геймплея. На том, насколько умело ты общался со свидетелями и другими героями, основывался конечный результат игры. Диалоги были абсолютно нелинейны и действительно заставляли вспомнить времена старых добрых текстовых квестов. В Still Life же диалоги - скорее приятный (хотя - кому как) бонус к происходящему на экране. Никакого влияния на сюжет они не оказывают, и, в принципе, их можно с чистой

ФАКТЫ

- 2 умелых <u>родственника-сыщ</u>ика
- **2** кнопки мыши управляют
- трепетный и нервный попинейский
- 2 реально присутствующих временных периода
- ¶ крайне удобный в использовании «журнал»



💶 ПИКСЕЛЬ-ХАНТИНГ

Ты уже много раз, наверное, встречал в статьях, посвященных различным квестам, загадочное словосочетание «пиксель-хантинг». Оно происходит от аналогичного английского словосочетания, что дословно переводится как «охота на пиксели». Дело все в том, что старые квесты поддерживали разрешения лишь 320х240. При таком качестве картинки многие предметы и активные зоны на экране были буквально размером в один-два пиксела, и в поисках чего-нибудь нужного на экране приходилось общаривать его целиком. В применении к современным квестам этот термин обычно означает то же самое, только необходимость искомого предмета совсем неочевидна.







08 / ABTYCT / 2005 [125]

РЕЦЕНЗИЯ | STILL LIFE











NOIF



■ Noir (нуар) или Film Noir – термин для обозначения детективных фильмов 1940-50 годов. Отличительной чертой этих фильмов были мрачные декорации, черно-белая палитра, не очень-то дружелюбные и крайне циничные герои.

совестью пропускать – игре все равно. Правая кнопка мыши все равно заставит твоего героя сказать ключевую фразу, двигающую сюжет дальше, а левая – если тебе совсем скучно – ляпнуть что-нибудь, не относящееся к делу. Подход интересный, но, увы, мы ждали несколько иного.

П ДОПОТОПНО КРАСИВО

Движок **Syberia 2** все еще в деле. Для демонстрации своих нуарных красот Still Life использует именно его – с небольшими технологическими

модификациями. Впрочем, оные модификации не спасают от некоторого разочарования: разрешение все еще ограничено стареньким 800х600, которое и во времена первой Syberia уже не было писком моды. Таким образом, счастливым владельцам девятнадцатидюймовых ЖК-мониторов остается лишь в недоумении разглядывать откормленные пиксели. А жаль - при ином раскладе игра выглядела бы на порядок симпатичнее, потому что местные бэкграунды суть истинные шедевры художническо-дизайнерского искусства и прямо-таки просятся в рамку и на стенку.

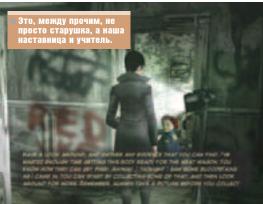
Второй повод для ворчания – модели персонажей. На первый взгляд они выглядят более примитивными, чем в Post Mortem и Syberia. Что мешало создателям игры сделать модели героев более детализированными, а текстуры – более четкими – непонятно. Ведь в кадре одновременно находятся, в лучшем случае, два-три персонажа, что не сможет заставить тормозить даже самую дохлую систему.

Из хороших новостей – традиционно для Microids роскошные видеоролики, красивые, зрелищные, стильные, великолепно срежиссированные. Кроме того, в игру добавили просто роскошные тени, поэтому ге-

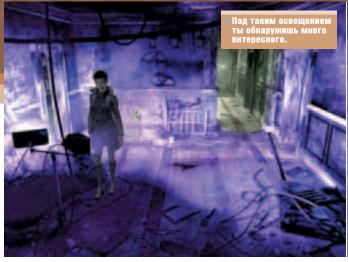
Управляется Still Life крайне просто и удобно – так же, как и все ее предшественники от Microids

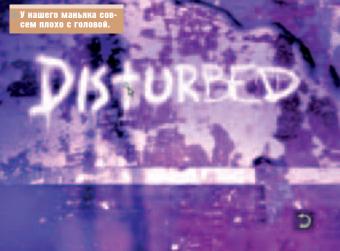






STILL LIFE | REVIEW





рои больше не выглядят пластиковыми болванчиками с хорошо поставленным прямым светом - все как в жизни.

... БЛЕСК

Отдельно хотелось бы отметить озвучку игры. Здесь мы сталкиваемся с тем редким случаем, когда то, что доносится из наших колонок близко к идеалу. Во-первых, очень грамотно подобраны голоса актеров. Они очень точно соответствуют характерам персонажей и вместе с ними создают невероятно гармоничные и законченные образы. Когда сталкиваешься с таким профессионализмом в работе со звуком, то очень четко понимаешь, насколько эта составляющая важна для восприятия игры в целом.

Ну и, конечно же, музыка. Как мы уже упоминали вначале, мрачная атмосфера игры с успехом поддерживается не менее мрачными и торжественными классическими композициями, которые в игровые моменты сменяются на незаметный поначалу эмбиент, который с успехом нагнетает и без того не самую дружелюбную атмосферу.

POST MORTEM

ельзя не рассказать об игре, главную роль в которой исполняет Гас Макферсон, родной дедушка нашей героини. Представь себе, он тоже подрабатывал частным сыском, вполне преуспел в этом нелегком деле. В Post Mortem (действие игры происходит в начале прошлого века) он занимается поиском убийц семейной пары, и создатели игры постарались на славу. Post Mortem был не просто еще одной игрой про частного детектива – он был одной из лучших игр такого рода. Страшной, интересной, стильной и продуманной до мелочей. Post Mortem можно по праву считать жемчужиной современного квестового жанра.



НЕ КАЗНИТЬ НЕЛЬЗЯ ПОМИЛОВАТЬ

Увы и еще раз увы. Still Life игра отличная, если смотреть на нее с позиций современного квестового жанра. Интересная, в меру умная, очень красивая, но не лишенная недостатков. А вот если вспомнить ее именитых предшественников, серию Syberia и приквел Still Life, Post Mortem, то понимаешь, что все совсем не так хорошо. Syberia и Post Mortem были самобытными и оригинальными играми, а последний - так вообще расширял привычные рамки графических квестов почти до уровня их текстовых предтеч:

нелинейность, все дела. Still Life же - по разным причинам убила в себе все удачные находки предшественников и стала обычным квестом. Впрочем, очень неплохим.

Поэтому оценку игре можно трактовать двояко. Можно -"целых восемь баллов". Это для тех, кто был равнодушен к прежним шедеврам Microids. A можно - "увы, но всего восемь". Это для тех, кто ждал от Still Life большего. Лично я ждал и немного расстроился, но это не помешало, да и тебе не помешает, насладиться отличной и качественной игрой.







МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

- Игра обладает сильной атмосферой и вообще сильно затягивает.
- Невнятный, скомканный финал игры
- несколько огорчает.

ГРАФИКА

- Роскошные бэкграунды и игра света и тени безмерно радуют глаз
- Увы, такое разрешение в наши дни вы-
- соких технологий уже пугает.

ЗВУК И МУЗЫКА ■■■■■■■ 9.0

- Роскошная музыка из заставки задает тон всему звуку игры в целом.
- Игра звучит так, как должна звучать, без нареканий.

ПИЗАЙН

7.0

- Великолепно проработанная атмосфера игры не отпускает ни на минуту.
- Если бы игру сделали так, как обещали, все было бы куда лучше.

ИНТЕРФЕЙС

- Стандартный интерфейс: все просто, все, что нужно, - под рукой.
- Иногда прелести местного интерфейса кажутся немного громоздкими

ИТОГО

Still Life задумывалась как отличная игра, но всех ожиданий все равно не оправдала.



[127] 08 / ABFYCT / 2005

8.0

РЕЦЕНЗИЯ І КОЙОТЫ. ЗАКОН ПУСТЫНИ

КОЙОТЫ. ЗАКОН ПУСТЫНИ





Обучающая миссия наглядно демонстрирует, по ка-



Как ни странно, но в этом мире еще сохранились зеленые и живые деревца.

ЖАНР ИГРЫ

WARRED B BARRED -

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ 💳

1C

РАЗРАБОТЧИК

Arise

ПОЙДЕТ

Процессор 366MHz, 64Mb RAM, 3D-ускоритель (8Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb, T&L)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

Два

■ КОЛИЧЕСТВО CD

Олин

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.games.1c.ru/desert_law

огда темы обоих мировых войн исчерпывают себя, пришельцы надоедают, а мирная жизнь кажется все такой же скучной, создатели компьютерных игр обычно вспоминают о ядерной войне одной из лучших основ игрового сюжета.

Наши **«Койоты»** – как раз из тех игр, закваской для которых послужил ядерный Апокалипсис. И, несмотря на то, что по глубине сюжета игра всетаки не может тягаться с королем этого жанра, проектом **Fallout**, «Койоты» не оставляют равнодушными.

••• РЖАВЧИНЫ НАМ!

Со времен **Krush, Kill and Destroy** так и не вышло ни одной вменяемой ржаво-постапо-калиптической RTS, и «Койоты» будут настоящей отрадой

для страждущих. Полноценный постядерный сюжет, ни одной хромированный детали, лишь ржавчина, проблемы с топливом, сплошная пустыня вокруг – не этого ли ты так долго ждал?

Итак, на нашей многострадальной планете приключилась Большая Война, Теперь весь мир вокруг - пустыня, города разрушены, а люди либо живут на развалинах старого мира, либо кочуют с места на место на модифицированных под нужды суровой жизни машинах. Только автомобили являются стопроцентно надежным транспортным средством, поэтому нефть и ее производные - самая большая ценность в этом новом мире.

Технически игра не отличается от прародителя (**«Блицкриг»**, если ты не знаешь) абсолютно ничем. Никакого строительства

баз, никакого производства юнитов – сплошной мордобой и яростное напряжение интеллекта. Впрочем, «Койоты» смогли отличиться не только оригинальным сюжетом, но и еще кое-чем – об этом мы тебе и расскажем чуть ниже.

ЖИЗНЬ – ТЕАТР

Первое, что замечаешь практически сразу, «Койоты» включают в себя элементы ролевой игры. Помимо безликих юнитов, своеобразного пушечного мяса, тебе выдается набор героев, которые пройдут с тобой всю игру, миссию за миссией, попутно набираясь опыта и развлекая тебя своей болтовней. И, конечно же, жизнь главных героев и их друзей тебе придется всеми силами охранять, иначе придется переигрывать миссию заново.

Несмотря на то, что звучит это очень красиво, на практике все куда спокойнее. Да, опыт набирается, но от тебя рост героев на уровне абсолютно не зависит. Тебя лишь ставят перед фактом – и на том спасибо.

Первое, что замечаешь практически сразу, «Койоты» включают в себя элементы ролевой игры

[128] 08 / ABFYCT / 2005

КОЙОТЫ. ЗАКОН ПУСТЫНИ | REVIEW

07150

О КОМПАНИИ

■ Arise – молодая команда разработчиков, которые на голом энтузиазме начали делать аналог Fallout. Через некоторое время проект превратился в стратегию по мотивам «Безумного Макса». Учитывая, что *«Койоты»* – первая игра Arise, можно с уверенностью говорить о том, что первая попытка засчитана и удалась на все сто.



Впрочем, ты можешь выбирать, кого прокачивать в первую очередь - ведь от этого зависит довольно многое.

Несмотря на то, что характеры персонажей получились уж чересчур простыми и плоскими, наблюдать за их приключениями, общением и прочим взаимодействием с окружающим миром очень увлекательно.

В игре «человеческий фактор» подан в виде диалогов, которые случаются у героев по каждому мало-мальски значимому поводу. К огромному счастью, диалоги эти не вызывают никаких отрицательных эмоций и воспринимаются не как бред сумасшедшего, а как полноценная часть игры. А между миссиями нам демонстрируют заставки, выполненные в виде комиксов. Все это делает игровой мир живым и «человечным», а также сильно веселит - ведь шутить здесь пытаются практически все.



■■ ПРОСТОТА – ДРУГ МОЛОДЕЖИ

«Блицкриг» в свое время было принято считать чуть ли не варгеймом в реальном времени – похвала, которой удостаивались очень и очень немногие. «Койоты» в этом отношении куда ближе к народу. Сказывается то ли общая простота происходящего на экране, то ли

полуфантастический сюжет. Забавно наблюдать, как из игры с серьезными военными корнями получился театр множества актеров и спецэффектов. Победить здесь довольно просто, особенно если ты играл хотя бы в пару RTS, не важно каких. Смело выделяй самые сильные юниты рамкой и направляй их на врага – ни построения, ни какие-то особенные боевые хитрости тебе не понадобятся.

Все дело в том, что большинство миссий здесь основано на некотором сюжете, который не позволяет врагу нападать превосходящими силами, а заставляет повиноваться скриптам, поэтому периодически подкатывающиеся к тебе мер-

🕶 ФАКТЫ

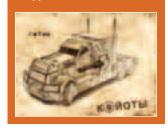
40 с небольшим типов техники

29 разнообразны

30 эпизодов сюжетного

7 героев, каждый со своим характером

Огромный Секретный Грузовик



НБЕЗУМНЫЙ МАКС

Кинотрилогия Mad Max (Безумный Макс) по праву считается классикой среди фильмов о безрадостном мире, который получило человечество в свое распоряжение после ядерной войны. Большинство штампов, на которых основаны игры о постапокалиптическом мире, пришли именно из этого сериала. Фильмы трилогии рассказывают о нелегкой жизни в мире, пережившем самую большую войну в истории человечества. Нет больше ни государств, ни полиции, ни армий – есть только кучки людей, собравшихся вместе, чтобы выжить на развалинах могущественной некогда человеческой цивилизации. Самая большая ценность в этом мире – нефть и бензин, потому что без них не будут работать и без того на ладан дышащие машины.





Игра начинается с довольно симпатичной заставки.

08 / ABFYCT / 2005 [129]

РЕЦЕНЗИЯ | КОЙОТЫ. ЗАКОН ПУСТЫНИ











СКАЗКИ



■Если тебе интересна история мира «Койотов», то обязательно зайди на сайт игры (<u>www.games.1c.ru</u> desert_law). Там тебя ждет серия коротких рассказов, которые помогут понять, что же здесь, собственно, произошло.

завцы быстро и бесславно гибнут под шквальным огнем дружественных орудий.

ПОТОМУ ЧТО МЫ – ТАНКИ

С момента просмотра демоверсии игры игровая механика так и не изменилась.

Во-первых, очень огорчает упорное нежелание боевого состава стрелять во время движения. Из-за этого теряется довольно много времени, да и многих серьезных повреждений у твоих юнитов можно было бы избежать. Довольно странно выглядят боевые ма-

шины, на полной скорости несущиеся друг на друга, затем вдруг останавливающиеся как вкопанные и только потом открывающие стрельбу.

Во-вторых, техника продолжает (со времен «Блицкрига») вести себя как танки, несмотря на то, что давно перестала быть таковыми. Не знаю, смотрели ли создатели игры культовый сериал Маd Мах, но вот именно там отлично показаны боевые действия с участием автомобилей, снабженных броней и пушками-пулеметами. От «Койотов» хотелось по-

лучить именно это: большие скорости, динамику, драйв. А получили мы, увы, лишь ленивое перебрасывание снарядами - никакой динамики; и это, пожалуй, один из самых больших просчетов команды Arise. Несмотря на все сказанное выше, игра все равно выглядит довольно динамичной. Благодаря множеству скриптовых событий миссии держат тебя в постоянном напряжении: ты никогда не знаешь, что случится в следующий момент, откуда выкатит новая порция недружественно настроенных молодчиков.

ПРЕМЕТ В РАДОСТИ ПУСТЫНИ

Думаю, очевидно, что движок «Блицкрига» сильно переделывать не стали. Единствен-

Безумный Макс счел бы за честь покататься на своем драндулете по местным пустынным ландшафтам







[130] 08 / ABFYCT / 2005

КОЙОТЫ. ЗАКОН ПУСТЫНИ | REVIEW





ное, чем «Койоты» отличаются от своего прародителя, - это модели техники, мелкие нюансы и игровые декорации. Нельзя не отметить тщание и фантазию, с которыми художники из Arise создавали игровой автопарк. Несмотря на то, что тема, казалось бы, не очень-то благодатная, каждая из более чем сорока моделей техники выглядит очень привлекательно. Взяв за основу какой-нибудь автомобиль, моделлеры сделали из него нечто несусветно агрессивное. Местные машины интересно разглядывать, а уж смотреть, как такие вот постапокалиптические уродцы обмениваются взрывоопасными любезностями, одно удовольствие.

Не менее приятно выглядят декорации. Несмотря на то, что пустынный песок тяжело разнообразить яркими красками, художникам удалось уловить то настроение, которым пронизана постядерная романтика. Игровые карты выглядят просто роскошно, хотя кроме песка и ржавчины на них сложно что-то найти.

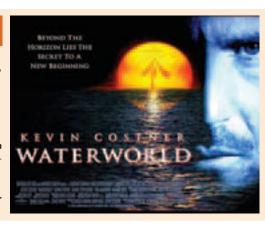
К сожалению, мечты об анимированных картах так и остались мечтами. Ни одна веточка

-- НЕФОРМАТ

оворя о фильмах, играх и книгах, которые посвящены миру после большой войны, нельзя не упомянуть фильм Waterworld (Водный Мир). В отличие от большинства своих собратьев, он не показывает нам бескрайние просторы желтой и солнечной пустыни. После войны вода затопила сушу, и весь мир превратился в один большой океан.

Этот фильм стоит посмотреть как из-за нестандартного подхода к стандартному сюжету, так и из-за сумасшедших конструкций местных кораблей, от которых сошел бы с ума любой современный инженер.

По мотивам фильма в 1997 году была выпущена игра – к сожалению, совершенно ужасная.



не шелохнется на давно умершем дереве - к сожалению, движок игры так и не научился показывать жизнь чего бы то ни было, за исключением бронетехники.

Если забыть о вышеуказанном недостатке, игра смотрится очень неплохо. И дело тут даже не в технических достижениях программистов (движку-то уже второй год), а в умении красиво продемонстрировать безысходное запустение мира, пережившего большую войну. Безумный Макс счел бы за честь покататься на своем драндулете по местным ландшафтам.

ХОРОШО!

Если по ходу текста ты сделал вывод, что «Койоты» не пришлись нам по душе, то ты ошибся. Да, в идеале игра могла бы получиться несколько иной. Но мечтать можно о чем угодно, а реальную жизнь нужно принимать такой, какая она есть.

Если ты соскучился по радиоактивным пустыням и не можешь представить себе жизни без крупнокалиберного пулемета под рукой, «Койоты» на какое-то время выдернут тебя из суровой российской реальности и не заставят скучать.



👭 МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

NHTEPECHOCTЬ ■■■■■■■ 8.0

- Забавные диалоги, приятные сюжет и общая атмосфера.
- Иногда из игры чересчур яростно лезут ее тактические корни.

ГРАФИКА

7.0

- Стильно прорисованные постапокалиптические пейзажи.
- Не самая лучшая анимация юнитов, безжизненные ландшафты.

ЗВУК И МУЗЫКА **——————** 7.0

- Приятно бабахающие взрывы, отлич-
- ная эмбиентная музыка.
 - Несколько странные голоса и реплики некоторых персонажей.

- Приятный гибрид ролевой игры и тактического месилова.
- Ролевая составляющая и диалоги проработаны недостаточно.

ИНТЕРФЕ<u>ЙС</u>

- Стандартный для игр такого плана интерфейс - нареканий нет.
- Серьезных недостатков не обнаружилось.

ИТОГО

Приятная игра в довольно редком сеттинге.



[131] 08 / ABFYCT / 2005

SUPREME RULER 2010

НОВЫЙ МИРОВОЙ БЕСПОРЯДОК







ЖАНР ИГРЫ Real-Time Srtategy \
Turn-Based Strategy **ИЗДАТЕЛЬ** Strategy First ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ 💳 **Р**АЗРАБОТЧИК BattleGoat Studios ПОЙДЕТ Процессор Р2 300MHz, 64Mb RAM полетит Процессор P3 1GHz, 128Mb RAM КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ До 16-ти ■ КОЛИЧЕСТВО CD ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ www.supremeruler2010.com

лобальные стратегии трудные дети. Форма у них всегда на побегушках у содержания. Вроде бы игра. А через час-другой уже не совсем понятно: играешь ты или работаешь. Увидев Supreme Ruler 2010, младенцы начинают плакать от ужаса, наиболее многочисленная прослойка играющей публики в недоумении жмет плечами и только фанаты какой-нибудь Hearts of Iron paдостно потирают руки.

История SR 2010 началась гораздо раньше, чем ты себе можешь представить, - добрых лет 20 тому назад. Именно тогда, на заре своей юности, Джорж Чежи (George Ceczy) задумал такую игру, где нет принцесс, драконов и американского футбола, а существует лишь святая необходимость думать о современном государстве и населяющих его людях. Понятно, что о графической оболочке, выходящей за рамки возможностей компьютеров того времени, речи и не шло. SR 2010 образца начала 80-х годов могла быть разве что текстовой. Однако что-то не заладилось у потенциального пионера стратегического жанра, и Чежи ударился в бизнес. Но мечта молодости не от-

Будучи уже матерым бизнесменом, Чежи понял, что время пришло. Сейчас ситуация выглядит иной - такие игры в некоторой степени даже популярны, чему доказательством служит успех обоих частей Hearts of Iron. Собственно, SR 2010 является полным аналогом детища Paradox, если не принимать во внимание исторические рамки. Все-таки шведы ворошат прошлое, а новоявленным звездам

BattleGoat пришлось заглядывать в ближайшее будущее.

EARTH 2010

Не знаю, осталась ли концепция SR 2010 в первоначальном виде, или же разработчики в ней что-то серьезно изменили, но их видение геополитического устройства мира образца 2010 года кажется странным. Конечно, начитавшись книжек Збигнева Бжезинского, можно выдумать многое. Но год сей наступит совсем, по меркам истории, скоро, и вообразить, что США распались на анклавы, довольно трудно. А под Россией тут подразумеваются не только Кавказ и Сибирь, которые, по мнению авторов, к 2010 году станут самостоятельными, но и некоторые страны СНГ. А Украина - все еще самостоятельное государ-

Ладно, оставим вопросы перспективной геополитики на совести авторов. Тем более что для событий на мировой политической арене в последнее время характерна особенная непредсказуемость и сжатость

История SR 2010 началась гораздо раньше, чем ты себе можешь представить, добрых лет 20 тому назад

[132] 08 / ABFYCT / 2005

SUPREME RULER 2010 | REVIEW



О КОМПАНИИ

■ Бизнесмены Джорж Чежи (George Ceczy) и Дэвид Томпсон (David Thompson) образовали компанию BattleGoat в 2000 году с целью реализовать давнюю мечту: сделать, наконец, глобальную стратегию, где в схватке бы сошлись современные государства. Supreme Ruler 2010 – единственная игра команды.



процессов по времени. Знаменитые технотриллеры Тома Клэнси все больше становятся похожими на правду.

Хотя стоит не обращать внимания на странное представление сотрудников **BattleGoat** о территориальном делении государств, ведь у тебя есть возможность руководить практически любой более-менее крупной страной на территории земного шара. В твоем распоряжении: экономика, ВПК, наука, торговля, внешняя и социальная политика и, что немаловажно, ядерное оружие.

Наличие ядерных зарядов (тактических и межконтинентальных) соответствует приблизительным возможностям стран. Поэтому нет ничего удивительного в том, что Катару не досталось ядерное оружие, и в ближайшие 100-200 лет оно вряд ли там появится. А



вот у Москвы ракет более чем достаточно, чтобы камня на камне в мире не оставить.

Но на этот счет у прочих государств есть особое мнение. Если вдруг тебе приспичит использовать ракеты направо и налево, меры будут приняты незамедлительно, хотя такой

организации, как ООН, в мире по версии SR 2010 давно не существует. И НАТО, кстати, тоже. Это означает лишь одно, война тут – дело крайне нежелательное. SR 2010 уникальна еще и тем, что позволяет яснее представить картину происходящего сегодня в мире. С такими актуальными понятиями, как «политика сдерживания» или «проецирование военной мощи», сталкиваешься регулярно.

ВОЙНЫ МИРОВ

Если роль вершителя судеб в мировом масштабе не очень привлекает тебя, то можно попробовать себя в качестве локального злодея-диктатора где-нибудь в Мексике. Тогда

🚃 ФАКТЫ

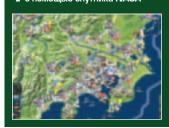
300+ территорий, которыми можно управлять

40 сценариев разной степени

7 министров всегда к твоим услугам

1 видов доступных тебе ресурсов

карта Земли, сделанная с помощью спутника NASA



💶 ПРАВИЛА ИГРЫ

Причиной столь неожиданного территориального разделения государств в SR 2010 стал вовсе не всеобщий политический кризис, а мировой экономический коллапс. Вслед за резким падением курса доллара, экономики стран так называемого «золотого миллиарда» рухнули под тяжестью долговых обязательств. Правда, мировой рынок в текущем его понимании никуда и не девался: цены в игре почему-то представлены в долларах, а все участники занимаются, чем положено: арабы и русские экспортируют нефть, японцы — технологии, европейцы курируют производство ТНП, а американцы следят, чтобы все было хорошо. У них.





08 / ABIVCT / 2005 [133]

РЕЦЕНЗИЯ | SUPREME RULER 2010



📰 УРОКИ ГЕОГРАФИИ



■ Для глобальной карты мира авторы не поленились переработать реальные данные со спутника NASA. Если вдруг решишь податься потом в военные – изучай местность по игре.

уж любопытные и сочувствующие не помешают в полной мере оценить возможности тактического движка игры.

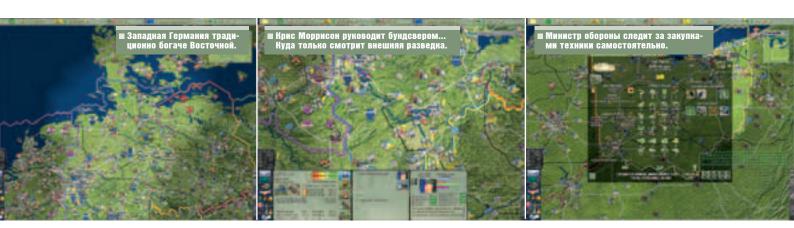
По желанию SR 2010 идет в реальном времени. Сражения тоже. Между прочим, замечу, что очень хотелось бы, чтобы разработчики серьезных стратегий окончательно перешли именно к такому режиму. SR 2010 – не первая игра такого масштаба, которой real time идет только на пользу. Управление боем мало чем отличается от стандартных RTS – часто кликаем мышью и смот-

рим, что получилось. Это в теории. На практике все куда сложнее, ибо количество видов вооружений не поддается числу, а тактика применения достойна тактического симулятора. Увы, визуально бои малопривлекательные и неинформативные. Хотя фигурки пехоты, техники, авиации и судов честно ползают по карте и осыпают друг друга градом выстрелов, разобраться детально в происходящем нет никакой возможности. счастью, есть пауза и детальная статистика.

ПОБАЛИЗАЦИЯПО ВКУСУ

Экономическая модель SR 2010 - крепкий орешек, но каждый, игравший в *Capitalism* и массу экономических симуляторов подобного толка, разберется в ней без особых сложностей. Новичкам будет труднее. Авторы не потрудились как следует над обучающими миссиями, которые носят чисто демонстративный характер. Если подходить к вопросу со всей серьезностью, то учиться придется самостоятельно. Само собой, большей частью на ошибках, ибо без ущерба постичь законы здешнего функционирования рынка тех же еврооблигаций непросто, а объяснять никто ничего не будет. То же относится к механизмам инфляции, ценообразованиям

Количество видов вооружений не поддается исчислению, а тактика применения достойна тактического симулятора



[134] 08 / ABFYCT / 2005

SUPREME RULER 2010 | REVIEW



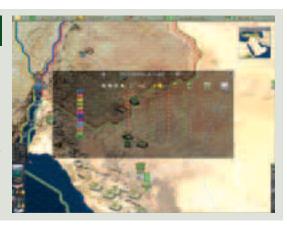


на мировом рынке и кредитным рейтингам государств. Учебник в руки – и вперед.

В структуре управления государством задействован indirect control - назначенные тобой министры делают основную работу, а тебе лишь нужно мыслить в истинно стратегическом масштабе и заодно контролировать их деятельность. Конечно, самостоятельность ИИ оставляет желать лучшего, но для более тонкой настройки поведения подчиненных существуют задачи. Ты можешь указать министерствам основные направления для работы. Экономистам приказать наращивать объемы экспорта и приток иностранных инвестиций. Военным резко сократить расходы в виду отсутствия видимых угроз со стороны соседей. Дипломатам - сосредоточиться на улучшении отношений с противниками или же осуществлять тайные поставки вооружения союзникам. Заведующему социальным сектором указать на большое количество лоботрясов, что явно указывает на недостаток финансирования образования, а приток в страну старых боль-

: ВЕСТИ С РЫНКОВ

Экономическая модель — одна из самых сильных сторон игры. Ресурсов всего одиннадцать: продовольствие, вода, древесина, электроэнергия, уголь, топливо, железная руда, ТНП, уран, промышленные материалы и продукция ВПК. Все это богатство, в зависимости от потребностей, свободно продается и покупается. Кроме этого имеется рынок ценных бумаг, а в собственную экономику можно привлекать средства иностранных инвесторов, равно как и вкладывать деньги в соседние государства. Рынок достаточно чутко реагирует на колебания спроса и предложения, а острое противостояние в сфере внешней торговли может легко привести к военному столкновению.



ных людей с тремя классами средней школы следует ограничить при помощи контроля за иммиграцией.

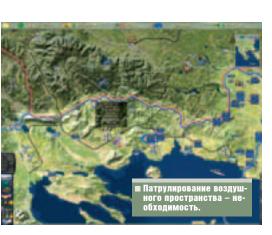
Принцип разделения полномочий дает возможность сосредоточиться на какой-либо составляющей без ущерба для общего результата. Хочешь – воюй, хочешь – занимайся только дипломатией и повышением инвестиционного рейтинга. Любой путь по-своему интересен, и в каждом из них скрыт потенциал, позволяющий достичь победы в рамках миссии или сценария. С глобальной кампанией все проще и сложнее од-

новременно: каких-то конкретных целей нет, но и думать приходится обо всем сразу.

... ГЛАВНОЕ

Несмотря на таланты ИИ, задач, которые придется решать, играя в SR 2010, очень много. Но главное – всегда можно выбрать стиль игры по вкусу и способностям. А дальше – дело техники, так как за незамысловатой внешностью скрыты возможности вселенских размеров. Игра отличная, но на любителя. Любителя интеллектуальных развлечений на грани работы.







08 / ABFYCT / 2005 [135]

AREA 51

ЧТО О НАС ПОДУМАЮТ ЛЮДИ





I <mark>На спецэффекты игра не скупится.</mark>



Бравый герой может стрелять из двух автоматов или дробовиков сразу.

- ЖАНР ИГРЫ
- First-Person Shooter
- ИЗДАТЕЛЬ
 - Midway Games
- **РАЗРАБОТЧИК**
 - Midway Games Austin
- пойдет

Процессор 1.6 GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)

ПОЛЕТИТ

Процессор 2.5 GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)

- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
- До 16-ти
- **КОЛИЧЕСТВО CD**
 - Три
- ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.area51-game.com

риветствую вас, уважаемый совет Пяти Руководящих Экспедицией на Землю. С удовольствием сообщаю вам, что нами совершен очередной шаг в деле сокрытия от землян правды о нашем присутствии на их малоразвитой планете. Из-под пера подотчетной нам студии разработчиков вышла компьютерная игра Area 51, призванная направить общественное мнение землян в русло, далекое от истины. Краткий отчет о проделанной работе прилагаю ниже. И да прибудет с нами мудрость Пяти!

Все мы прекрасно знаем, как любят земляне разного рода глобальные заговоры и скрытую от общественности истину. Именно на этой страсти мы и решили сыграть, выпустив

новую компьютерную игру. Создать должную шумиху вокруг нее не составило никакого труда - подчиненные нам средства массовой информации распространили слух, что это будет чуть ли не лучший проект во вселенной, а рекламные плакаты, созданные нашим отделом Привлечения Туземцев, обещали покупателю игры золотые горы. Надо признать, горы у разработчиков не вышли. А вот холмы вполне. Извините за метафоры, я слишком долго прожил среди землян.

ТАМ, ГДЕ ТАЙНА

Действие **Area 51** проходит в одноименном исследовательском центре, в котором правительство США, по слухам, проводит испытания над инопланетянами, то есть, нами. Отпускать очередную шутку в адрес наивности землян я не

буду, ими и так пестрят все наши информационные каналы. По сюжету игры с помощью инопланетных технологий на базе 51 выведен страшный вирус, превращающий людей в мутантов. Само собой, вирус выходит из-под контроля и заражает весь исследовательский комплекс. На устранение проблемы и борьбу с мутантами направляется отряд главного героя - четверо молодцов в специальных костюмах, призванных защитить их от враждебной окружающей среды. Ха-ха, как будто земные технологии способны встать на пути наших достижений в науке! Простите, отвлекся, это все-таки игра.

••• ИНОПЛАНЕТНЫЙ ГОСТЬ

Если оперировать терминами, которые используют подотчетные нам СМИ, Area 51 – типичный шутер. От игрока требуется всего две вещи: бежать и стрелять. Иногда, конечно, приходится немножко напрягать то, что люди опрометчиво называют мозгом, но в основном мы будем тупо уменьшать по-

В определенный момент игрок подхватывает инопланетный вирус и становится мутантом! Такой вот неожиданный поворот сюжета



О КОМПАНИИ

■ Для любого приставочника слово Midway говорит о многом. На РС-игрока оно производит меньше впечатления, но приятные ассоциации все равно вызывает. На нашей платформе эта известная (и великовозрастная) компания отличилась двумя частями Mortal Kombat и бодрым шутером Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy.



пуляцию здешних мутантов. Честно говоря, поначалу это занятие не могло сравниться даже с самыми ранними версиями наших боевых симуляций. Прицел жутко трясет, что делает практически невозможным меткую стрельбу на расстоянии, враги появляются на уровнях в огромном количестве, а напарники довольно слабо помогают в деле их истребления. Однако люди, захваченные нами специально для целей тестирования Area 51, говорили, что со временем ко всему привыкаешь, играть становится действительно интересно. Кажется, среди homo sapiens такие игры называются «мясной шутер». Подопытные люди еще что-то говорили об угаре, раже и отвязной пальбе перед тем как я отправил их на изучение нашими хирургами.

Нет, определенно, даже ограниченный человеческий ра-



зум с его примитивными желаниями и потребностями не сможет назвать Area 51 шедевром. А вот хорошей и интересной игрой – без проблем. Порой здешнему игровому процессу не хватает разнообразия, но он с лихвой перекрывает это волнами монстров. Боже мой, каких уродов придумала фантазия наших раз-

работчиков! По-моему, мы зря даем им столько псилоцибина-b, выведенного из земных грибов. Это вещество как-то странно влияет на их способность к созданию. Хотя самое главное, чтобы делали хорошие проекты, остальное не так важно.

ЗЕЛЕНЫЕ ЧЕЛОВЕЧКИ

Так вот, о врагах. К сожалению, в игре присутствует не так уж и много пищи для наших пушек. В основном это разного рода мутанты, с завидной скоростью передвигающиеся по уровням и умело владеющие оружием. Плюс, здесь есть представители некоего тайного земного общест-

🚃 ФАКТЫ

оригинальный последний босс

100 убитых мутантов

побежденный в себе вирус

3 напарника очень быстро отойдут в мир иной

2 инопланетянина – очень большая проблема



= ГОЛОСА У МЕНЯ В ГОЛОВЕ

ля обеспечения максимального погружения в игру мы привлекли к озвучке двух проверенных землян, не раз помогавших нам в других операциях по сокрытию правды. Первый из них – Дэвид Духовны (David Duchovny), звезда снятого нами сериала «Секретные материалы» (один из лучших проектов нашей Конспирации). К сожалению, на роль бравого десантника он годится не очень, так что его реплики звучат немного не к месту. А вот второй голос принадлежит Мэрлину Мэнсону (Marilyn Manson). Этот парень подходит под свою роль просто великолепно – распорядитесь выделить ему дополнительную дозу стимуляторов. Кстати, у вас никогда не возникало впечатление, что он тоже не с этой планеты?







08 / ABIYCT / 2005 [137]

РЕЦЕНЗИЯ | AREA 51











на луну!



■ На определенном этапе игры главный герой попадает в ангар, в котором снималась высадка одной из земных наций на Луну. Никому не стоит знать, что высадка действительно состоялась. С летальным исходом.

ва, которое много веков наблюдало за развитием человечества (как будто не мы этим занимались, ха-ха). Вот с этими парнями у игрока возникнет много проблем. Они очень метко стреляют, грамотно передвигаются по уровню и зачастую используют маскировочные костюмы, из-за которых их плохо видно. Кроме того, в игре есть несколько видов паразитов, лично мне больше всего понравились летающие стаи пузырьков, которые способны практически мгновенно уничтожить игрока заразой. Надо бы подкинуть эту идею нашему отделу биологического оружия.

Само собой, в игре будем присутствовать и мы, как всегда в образе серых уродов с большой головой и миндалевидными глазами. Нет, честное слово, я хочу лично поговорить с тем гением, который придумал для землян такой наш образ. Мне стыдно за свою расу! Одно радует, в игре мы – одни из самых сильных противников. Прячась за энергетическими щитами, мы выпускаем из рук какие-то шарики, из которых

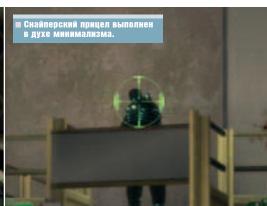
потом появляются те самые войны тайного человеческого общества. Не знаю, в чем тут логика, но задумываться над этим у игрока времени нет сражаться с нами действительно трудно!

Между прочим, разработчики решили оттянуться и на самом игроке: в определенный момент он подхватывает вирус и становится наполовину мутантом! По нажатию волшебной кнопки (земляне, как вы знаете, все еще используют примитивные методы ввода информации в свои компьютеры), герой становится здоровенным монстром, который умеет плеваться во врагов паразитами и убивать их с одного удара в ближнем бою. Лично я эту возможность почти не использо-

Порой игровому процессу не хватает разнообразия, но он с лихвой перекрывает это огромным количеством монстров







[138] 08 / ABFUCT / 2005





вал - благо, здешний арсенал меня вполне устраивал.

== ГЛАВНЫЙ КАЛИБР

Да, первое выданное нам автоматическое ружье - это, конечно, кошмар: неточное, требующее приличного количества времени на перезарядку и вообще какое-то никчемное. Зато потом, сразу после нахождения дробовика, жизнь налаживается. Кроме этой убойной штучки у игрока в распоряжении будет снайперское ружье и парочка якобы инопланетных стволов. Оба выполнены очень интересно и являются действительно полезными средствами уничтожения врага. Они также вписываются в ограниченные представления людей о нашем уровне развития технологий, так что никаких подозрений не будет.

Ш ДЛЯ ГЛАЗ

Все мы знаем, какую важную роль в системе восприятия человечества играют зрительные образы. Именно поэтому картинку Area 51 мы постарались сделать максимально яркой и красочной. В плане технологий она, конечно, не особенно блещет - сказывается необходимость выпускать проект сразу

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

о время прохождения здешних уровней земля-Внам будут попадаться разного рода секретные документы, таинственные объекты и другая околоинопланетная мишура. Весь этот багаж можно и нужно исследовать, чтобы получить лучшее представление о системе глобальной конспирации и нашем мнимом присутствии на Земле. Честное слово, отделу креативных идей вполне можно дать за эти материалы отпуск домой - читать секретные рапорты, сводки и распоряжения действительно интересно. Параноидальный разум землян наверняка увидит в этой информации подтверждение своих собственных догадок, что еще дальше уведет их от раскрытия истины о нашем присутствии.



на нескольких игровых платформах. Зато все возможности движка разработчики использовали на всю катушку. Стоит просто дойти до последних уровней игры, которые якобы происходят на нашем корабле, чтобы оценить работу здешних художников. Честное слово, некоторые их дизайнерские решения я уже направил инженеру моего орбитального особняка. Потому что красиво и стильно. Подводя итог проделанной работы: подотчетные нам разработчики сделали хороший и интересный проект. Он достаточно увлекателен, чтобы отвлечь

человечество от поисков истины о нашей расе, но не настолько шедеврален, чтобы привлечь особенное внимание к нашим разработчикам, у которых и так половина штата состоит из homo sapiens. Нет, на эксперименты хирургам этих парней можно не слать: хорошее времяпрепровождение для землян они создали, а большего и не требовалось. За сим откланиваюсь. Сегодня в центре координации обсуждение нашего образа в других выходящих в скором времени компьютерных играх. И да прибудет с нами мудрость Пяти!







МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

NHTEPECHOCTЬ ■■■■■■ 7.0

- Все взрывается, все дохнут, очень много стрельбы и отвязного угара.
- На первых уровнях довольно кисло, игровой процесс однообразен.

ГРАФИКА

7.0

- Ярко, красочно, куча спецэффектов, очень красивые финальные уровни.
- То, что игра порт с приставок, замет-

но сразу. Немного шалит физика. ЗВУК И МУЗЫКА ■■■■■■■ 7.0

- Приятно выполненная озвучка. Редко, но попадаются красивые звуки.
- А так все обычно. Серо и буднично, для галочки в списке.

9.0

- Глобальная конспирация, инопланетяне и смертоносный вирус. Круто!
- Наверное, проработке здешней атмосферы не хватает глубины. Пустяки.

ИНТЕРФЕЙС

7.0

- Обычный уровень обычных шутеров. Скромненько и без лишних ухищрений.
- Неудобный прицел у автомата, плохо понятно, откуда по тебе стреляют.

Качественный шутер без особых претензий. Инопланетянам играть не стоит.



[139] 08 / ABFYCT / 2005

РЕЦЕНЗИЯ | CODENAME: PANZERS - PHASE TWO

CODENAME: PANZERS – PHASE TWO

ВОЙНА БЕЗ ОСОБЫХ ПРИЧИН





В тренинге тебя научат всем возможным трюкам



Главный немец предпочитает не покидать свой любимый танк.

ЖАНР ИГРЫ Real-Time Strategy **■** ИЗДАТЕЛЬ 🔳 ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ 🖥 **Nival Interactive ■** РАЗРАБОТЧИК Stormregion ПОЙДЕТ Процессор 1,2MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb) ПОЛЕТИТ Процессор 2,4GHz, 1024Mb RAM, 3D-ускори-тель (128Mb) КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

КОЛИЧЕСТВО CD

■ ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

гры по мотивам Второй мировой войны все более отчетливо разделяются на два полярных лагеря. С одной стороны, люди все больше и больше усложняют свои проекты, вкручивая в них пару-тройку томов военно-исторических справочников, ксерокопии секретных документов для брифингов, топографические карты местности тех времен и рассуждают о превосходстве танка Panzer IIIJ над Panzer IIIH, забывая порой о визуальной составляющей. Их антагонисты из соседнего лагеря, напротив, никогда не забывают об одежке, помня, что по ней встречают, а после теплой встречи и провожать порой не хочется, даже если внутри пусто.

Наш сегодняшний пациент как раз из лагеря, в котором любят повеселиться и пострелять, и желательно - но обязательно - в историческом антураже. И впрямь, кому захочется после тяжелого учебного/рабочего дня уточнять допустимый угол поворота башни, тратя несколько часов только на подготовку к заданию? В Codename: Panzers -Phase Two тебя ждут танки (вернее даже так: очень много танков), артиллерия, пехота и самолеты. Достойный джентльменский набор для приятного времяпрепровождения. И ни-ка-кой истории.

ТРИ БУКВЫ

Наиболее прозорливые читатели наверняка помнят о весьма неплохой стратегии, продававшейся около года назад под практически идентичным названием - Codename: Panzers - Phase One. Bce Bepно, сегодня пришла очередь встретить вторую. Авторы из Stormregion не скрывают, что кроме замены одних трех букв на другие три, кардинальных изменений внесено не было. Тем не менее, лупцевать разработчиков, по крайней мере, больно, тростниковыми палками по почкам совершенно не хочется. За год игра ничуть не растеряла своеобразного шарма карикатурной войны «ни о чем». Немцы, англичане, русские или американцы - чьи дивизии разбивать, чьи города брать и зачем мы здесь вообще - абсолютно неважно. Соль проекта по-прежнему осталась в лязгающей гусеницами технике, марширующих на верную смерть пехотинцах, бесчеловечных авианалетах и, конечно, в очень черном маслянистом дыме над полями сражений.

К подчиненным, несмотря на возможность набора опыта, продвижения по уровням и последующего улучшения ряда характеристик (уж извини-

Знакомство с жанром стратегий в реальном времени можно смело начать с этой игры. Для новичка она – чистый рай

[140]

CODENAME: PANZERS – PHASE TWO | REVIEW



о компании

■ Stormregion – молодая западная компания, плотно занимающаяся стратегическим жанром. Имеет в своем портфолио забавную RTS S.W.I.N.E. и Codename: Panzers – Phase One. А в далеко идущих планах Codename: Panzers – Phase Three и Rush for Berlin, обе стратегии в антураже Второй мировой, но последнюю обещают сделать куда менее аркадной.



те, тактико-техническими их никак не назовешь), не привыкаешь. Никаких нервов - вот девиз СРРТ. Что, в центр твоей группировки из полусотни солдат под ужасающий рев прямой наводкой прилетела пара болванок размером с пианино, разбросав фигурки (не забудь полюбоваться динамическими тенями!) как кегли? Да наплевать. Найдем новых. А пока лучше отыщи уцелевших недомерков, который навели самолеты на твоих людей, наводчики обычно прячутся недалеко. Уничтожил? Отлично, значит, все идет по плану. Быстро, ярко, сочно. А что еще нужно для хорошего отдыха?

Компьютерный оппонент ведет себя соответственно, чудес тактического мышления не проявляя, он в прямом смысле просто прет. Любое малейшее столкновение – и все противники в весьма приличном радиусе немедленно

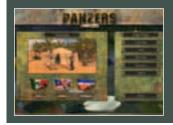


снимаются с насиженных мест и начинают на полном ходу или бегу ломиться на звуки баталии, постепенно образуя на мониторе небольшую дискотеку. Чтобы выйти победителем из получившейся свалки с минимальными потерями среди личного состава, достаточно не забывать о волшебной клавише «пробел», в мо-

мент останавливающей любое движение (кроме, почему-то, пролетающих мимо пернатых) и позволяющей тебе указующим перстом направить ремонтные грузовики или медиков к нуждающимся. Как вариант попросить добрых летчиков или артиллеристов прислать в кратчайшие сроки пару-тройку сюрпризов на головы беспечных нападающих. Они не будут против. Разумеется, все не так просто, быть может, на какой-то миссии ты даже отпустишь пару комплиментов в адрес осаждающих твой оазис кабанчиков, но в самом крайнем случае всегда есть возможность воспользоваться save/load.

🚻 ФАКТЫ

- **3** кампании, одна из которых бонусная
- 70 с лишним разнообразных видов войск
- 5 дней в среднем занимает прохождение
- уровней прокачки любого юнита
- б кнопок в интерфейсе, меньше просто не бывает



📰 ОБОРОНА — ДЕЛО ТОНКОЕ

Если твое задание на сегодня это оборона, знай – тебя ждет минут двадцать непрерывного прессинга со всех возможных направлений. Компьютер, как обычно, превосходит тебя числом и скоростью реакции.

Обрати внимание, обороняется только флаг, находящийся посредине твоего участка, и за ним надо следить в оба, бездушная болванка настроена на победу любой ценой и обожает посылать к нему камикадзе, несущихся на огромной скорости и не обращающих внимания на палящих защитников. Остановить такого «кабанчика» порой бывает чрезвычайно сложно, особенно если дело происходит ночью. Не забывай про сэйв!







08 / ABFVCT / 2005 [141]

РЕЦЕНЗИЯ | CODENAME: PANZERS - PHASE TWO



🔢 БОГ ЛЮБИТ ТРОИЦУ



■Примерно через год разработчики намерены выпустить заключительную часть сериала под названием Codename: Panzers – Phase Three. Все остальные данные о проекте пока засекречены, нельзя даже сказать, в какую часть света занесет игрока в этот раз.

ТИНИМУМ НАПРЯЖЕНИЯ

Чем больше врагов ты расколбасишь, чем больше заданий выполнишь, тем солидней будет сумма в твоей копилке в финале, а значит, к следующей миссии будет возможность потратиться на новую технику и замену старой. А чем новее и совершеннее войска, тем легче будет даваться победа. Такая вот нехитрая арифметика. Кстати, я не оговорился, когда сказал, что заданий на одной миссии может быть несколько. Как и в первой части, они делятся на три категории: основные, дополнительные и секретные, причем в каждом разделе обычно прячется по несколько штук, в общей сложности порой достигая до шести-семи заданий на карту. Если главная цель, после выполнения которой миссия автоматически завершится, выдается прямым текстом, равно как и дополнительная цель, то секретную надо раскрыть самому. Например, в одной миссии необходимо уничтожить конвой из 30-ти машин, при этом зачетным считается забой 15-ти грузовиков, но

если ты проявил инициативу и взорвал все 30, изволь получить еще 50 очков и выполненное секретное задание. Или захвати второй вражеский штаб, спрятанный где-то в сердце хорошо укрепленного города, входить в который не обязательно. Как ты понял, хорошо воюешь - легко побеждаешь, плохо воюешь... все равно побеждаешь, хотя для разнообразия можно использовать рудиментальную тактику вроде размещения трех-четырех танков в стороне от основной сечи, и, как только представление начнется, последующего резвого подгона «засадного полка» в бок или тыл железного генерала. Как правило, эта нехитрая операция помогает всегда и всем ни-

Озвучкой главного героя занимался Питер «Робокоп» Веллер (Peter «RoboCop» Weller). Надеемся, это настроит тебя на нужный лад







[142] 08 / ABFUCT / 2005

CODENAME: PANZERS – PHASE TWO | REVIEW





чуть не меньше пресловутых артиллеристов «мгновенного реагирования».

CTAPOE HOBOE

Но все это веселье было доступно еще год назад, резонно можешь возразить ты. И правда, на деле изменилось не слишком многое, но это не фатально. Кроме вполне понятного улучшения графики, вроде более четких текстур и наращивания количества полигонов, благодаря чему видеоряд остался на уровне, внимание было уделено и проработке сюжетной линии. Для этого даже были наняты сценаристы из Голливуда. Основная часть военных действий в двух новых кампаниях (немцы и союзники) перенесена в Африку, хотя ближе к концу все-таки состоится переезд в более привычную часть земли. Третья, бонусная, доступна только после прохождения первых двух и повествует о нелегкой борьбе югославских партизан.

Единственное огорчение от добротно сколоченного продукта, не беря во внимание общую вторичность, можно получить лишь от местных музыкальных мотивов. Льющиеся из колонок

📲 НЕ СПИ

В ойна не останавливается ни на мгновение, поэтому не удивляйся, если командование вдруг пошлет тебя на ночную миссию. Не забудь обратить внимание на следующую немаловажную деталь: поле зрения юнитов в темное время суток значительно сужается, но всегда есть возможность зажечь фары, вернув зрение к обычным дневным нормам. Но будь начеку, этим непременно воспользуется противник, ведь твои танки будут видны издалека. Лучше потуши фары и просто расположи перед техникой легкую пехоту, которая сыграет роль мобильного радара, замечая врага еще на подступах. А ты не засветишь свои силы.



мелодии может и неплохи сами по себе, но когда на экране свирепствует огненный смерч, довольно странно наслаждаться медленным, почти печальным оркестром. Изредка его разбавляют более-менее бодрые марши, но лично я отключил музыку к третьему часу игры и... обнаружил, что озвучка - пусть и хорошая - не блещет разнообразием. Сэкономили, а зря. Впрочем, это я исправил быстро, включив набивший оскомину, но по-прежнему как всегда актуальный для подобных ситуаций [впишите сюда свою любимую музыку]. А значит, стоит тебе поставить что-нибудь побрутальней, и уже ничто не будет мешать тебе обводить подчиненных Огромной Зеленой Рамкой и отсылать на другую половину карты, сметая все на своем пути. Получать удовольствие, одним словом. А если вдруг надоест - к твоим услугам есть целый пакет дополнительных развлечений: мультиплеер, скирмиш, когда нет никаких четких заданий, и даже редактор миссий, что гарантирует целый поток любительских карт. По крайней мере, до выхода Codename: Panzers -Phase Three.





– МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ ИНТЕРЕСНОСТЬ **——————** 7.0 ДИЗАЙН **____**7.0 Любителям быстрого геймплея понравится. Для остальных есть «пауза». Модели танков соответствуют реальным прототипам. Современное оформление интерфейса. Возможно, ретро-стиль был бы лучше. Если ты устал от стратегий, лучше воз-ГРАФИКА ИНТЕРФЕЙС 8.0 8.0 Осколки летают, дым струится, жерла Всего 6 кнопок. Трудностей быть не оружий сотрясаются. Кто помешал сделать горячую клавишу для поворота юнитов в нужную сторону? Угловатые модели людей при максимальном приближении. ЗВУК И МУЗЫКА **——————** 5.0 ИТОГО Хорошо поставленные голоса, не разд-Стоит того, чтобы играть, ражают даже после + п повторения особенно если вам не надоели Музыка совершенно не подходит к бое вым действиям. красивые и быстрые стратегии.

08 / ABFYCT / 2005 [143]

РЕЦЕНЗИЯ | **КНЯЗЬ ТЬМЫ: ПОДЗЕМЕЛЬЯ АНКАРИИ**

КНЯЗЬ ТЬМЫ: ПОДЗЕМЕЛЬЯ АНКАРИИ (SACRED UNDERWORLD)

ПАРОЧКА ХОРОШИХ ПАРНЕЙ





Вот тут и рождаются демоны.

Жесткая посадка

- ЖАНР ИГРЫ
- Action / Role-Playing Game
- **ИЗДАТЕЛЬ**

Ascaron Entertainment

- 🔳 ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ 💳
 - Акеппа
- РАЗРАБОТЧИК

Ascaron Entertainment

пойдет

Pentium III 800 ГГц, 256 МБ памяти, видеокарта с 16 МБ памяти

ПОЛЕТИТ

Pentium 4 1,5+ ГГц, 512 МБ памяти, видеокарта с 64 МБ памяти

- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
 - До 16-ти
- KOЛИЧЕСТВО CD
 - Два
- 🔳 ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

eng.sacred-game.com

се-таки компьютерные игры – настоящий феномен, дорогой читатель. На примере однойединственной игры можно исследовать полдюжины человеческих черт и комплексов. В данном случае речь идет о таком интересном качестве, как зависть. Желание во что бы то ни стало догнать и перегнать Diablo сгубило не одну компанию разработчиков, но на чужом опыте никто не учится. Наоборот, все надеются, что вот именно у них и получится. Боюсь, опять не в этот раз.

ЖИЛИВОЙ РОГ ИЗОБИЛИЯ

Выпустив примерно год назад **Sacred**, немецкая **Ascaron Entertainment** попыталась сказать свое веское слово в жанре аркадных RPG. Реакция публики, однако, была не столь благодушной, как ожи-

далось. Несомненно, об игре говорили (и наш журнал в том числе), в игру играли, но хитом она не стала. Несбалансированность, большое количество ошибок – все это не способствовало большой популярности. Так что вышедший на днях адд-он (а точнее, расширение) **Sacred Underworld** был призван вдохнуть в проект новые силы и вернуть увядшую было популярность.

Адд-он сделан по проверенному рецепту «больше всего». Было много вещей? Станет еще больше! Много врагов? Удвоить количество! Число квестов теперь просто огромно, в каждом городке жители только и ждут, чтобы воззвать к героической помощи. Из убитых вражин просто-таки дождем льются на землю деньги и вещи. Добавим сюда два новых персонажа и расширенный на добрых сорок процентов мир – ролевая идил-

лия! Только вот «проверенный способ» отнюдь не означает «лучший способ».

Щ ДВОЕ НАС

Но оставим до поры философию, обратимся к физике.

Адд-он предлагает твоему вниманию двух новых героев -Демона (женского пола) и Гнома. Демонесса является неким аналогом Боевого Мага, но с уклоном как раз в размахивание железяками. Для пущего эффекта железяки лучше найти специальные, демонические, но подойдут и обычные. Демоническая же магия ориентирована на ослабление противников и кратковременное изменение сущности самой героини, например, в Огненного или Летающего Демона. Мне еще понравился самонаводящийся Blazing Disc.

Гном колдовать не умеет, но зато умеет стрелять, а уж по части ближнего боя с ним мало кто сравнится. В дополнение к обычному оружию гном может носить за спиной пушку, в обычное время выполняющую роль брони, а при наличии

08 / ABFYCT / 2005

Демонесса является неким аналогом Боевого Мага, но с уклоном как раз в размахивание железяками

[144]

SACRED UNDERWORLD | REVIEW



о компании

■ Немецкая компания Ascaron Entertainment GmbH образовалась в 1991 году. До 1996 года компания называлась Ascon. Первая же игра, экономический симулятор *Der Patrizier*, сразу принесла компании известность. Основными направлениями Ascaron являются экономические и стратегические игры, например, сериалы *Patrician* и *Anstoss*.



специального умения – далеко и эффективно стреляющую. А после получения умения Flamethrower можно больше не бояться быть окруженным – гномий огнемет подчистую выжигает всю нечисть рядом с ним. И еще, Гном не может ездить верхом.

Гному, кстати, выдали 15 умений, Демонессе – 12. Разумеется, большая часть из них абсолютно бесполезна, никто в здравом уме ими пользоваться не будет. Ну скажи, какая польза от гномьего умения Greed, дающего маленький шанс выбить из монстра чуть более продвинутую вещь, если этих вещей и так девать некуда?

ХОРОШОИЗВЕСТНОЕ НОВОЕ

Адд-он начинается ровно там, где закончилась оригинальная игра. Мы становимся свидетелями сцены похищения баронессы Вилья, возлюбленной



павшего в бою принца Валора. Последовав за похитившим баронессу демоном, ты оказываешься в новой, неизведанной части мира Анкарии.

Начать кампанию адд-она можно, взяв подготовленных персонажей: гнома или демона, или импортировав своего прокачанного героя из оригинальной кампании. И тут тебя поджида-

ет очередной «сюрприз». Дело в том, что подготовленные персонажи имею всего лишь 29 уровень (правда, практически сразу же набирают тридцатый). Но если ты прошел игру с самого начала, то твой герой будет куда как большего уровня. Безусловно, адд-он содержит сильных монстров и боссов, способных подарить немало приятных мгновений и весьма продвинутым персонажам, но дисбаланс налицо. Мало того, и у гнома, и у демона весьма спорный набор умений и не самые лучшие вещички. Гном, помимо всего прочего, поставляется аж с девятью свободными очками умений, а вот Демонесса прокачана полностью. Воп-

📙 ФАКТЫ

- 2 абсолютно новых игровых пер-
- **27** умений на тех самых двух новичков
- **б** новых территорий для интенсивного исследования
- 29 уровень на начало новой кампании
- 100 процентов похожести на Diablo 2



🖁 ОТ СМЕШНОГО ДО СЛОЖНОГО

Чести ребят из **Ascaron**, они не заставляют тебя просто так переигры— вать в оригинальную кампанию, проходя уже корошо знакомые квесты. В некоторые из них были добавлены новые элементы, порой значительно усложняющие выполнение. Например, квест с сопровождением купца из Silver Creek: если раньше парень смирно стоял в сторонке, ожидая, пока ты на пару с телохранителем прорубишься сквозь ряды монстров, то теперь ему тоже ужас как хочется подраться. Думаю, нет нужды говорить, чем это заканчивается. А лечить NPC ты не умеешь, так что...

Некоторые из новых заданий тоже отличаются неожиданной сложностью. Например, смотритель около Арены просит тебя убить сбежавшего медведвя. Так вот, это не медведь, а огромное страшилище, с легкостью давящее персонажа пятого-шестого уровня. Для сравнения, практически рядом тебя просят найти... сбежавшую овечку! Снова вопрос баланса...







08 / ABFVCT / 2005 [145]

РЕЦЕНЗИЯ | **КНЯЗЬ ТЬМЫ: ПОДЗЕМЕЛЬЯ АНКАРИИ**





ТРУДНОСТИ ПЕРЕВОДА



■ Я, конечно, понимаю, что создатели Sacred Underworld – немцы, и английский для них не родной язык. Я также понимаю, что желание сделать «как в Дьябло» диктует свои правила. Но вводить для вещей систему суффиксов и префиксов и при этом не разбирать, что и как называется... В игре мне не попалось ни одной вещи, понижающей характеристику. И тем более странно найти что-нибудь, называющееся Rotting Boots of Fool (переведи-ка сам, дорогой читатель!) и дающее неплохое повышение характеристик... Цельный мир игры распадается на кусочки, ведь во всем должна быть логика.





рос: неужели было так сложно более-менее сбалансировать персонажей?

Есть и еще один вариант (судя по всему, авторы именно на него и рассчитывали): начать игру заново, прокачивая персонажа с самого начала. Должен сказать, что идея не такая уж и плохая, в оригинальную игру внесено множество мелких изменений, добавлены новые квесты, оружие, монстры, наборы предметов (set-ы). Если ты по каким-то причинам не играл в оригинал, есть повод исправиться.

Сам же процесс нисколько не изменился. Это, к сожалению, означает, что практически все недостатки оригинала попрежнему на своих местах. Иг-

ра все также существенно подтормаживает в городах, при большом количестве монстров на экране и при максимальном удалении камеры. В бою по-прежнему приходится лихорадочно выцеливать нужного монстра, а если твой персонаж силен, монстры просто перестают нападать, в результате можно стоять прямо посреди группы врагов, старательно не обращающих на тебя внимания.

Да, изменений в графике и звуке никаких, и это все, что тебе нужно знать о графике и звуке.

НЕ СЕЙЧАС

Пойми меня правильно. Sacred была неплохой игрой, и аддон ее только улучшил. Просто

в ней нет никаких оригинальных идей, все это уже было, и прежде всего – в игре на букву D. Попытавшись скрупулезно скопировать Diablo, авторы не сумели уловить магию оригинала. Если бы у нас была оценка «за воздушность», Sacred уверенно получила бы два балла из пяти.

Сыграют ли козыри вроде увеличившегося ассортимента вещей, новых квестов и персонажей, если главная проблема игры – неотвратимо наступающая скука – так и не побеждена? Безусловно, Sacred Underworld способна доставить удовольствие и немалое, но хитом она так и не станет. Еще одна хорошая игра, не более того.

Ищи трейнер на диске!

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

MHTEPECHOCTЬ ■■■■■■■ 7.0

- Новые классы, NPC, вещи и квесты, дополнительные территории.
- Никаких новый идей в геймплее, достаточно быстро надоедает.

ГРАФИКА

Перерисованный интерфейс инвентаря

- и сетевой игры.
- По существу, никаких изменений. Графика достаточно сильно устарела.

ЗВУК И МУЗЫКА

- Музыка не отвлекает
- Звуку не хватает глубины и сочности, неубедительные голоса актеров.

ПИЗАЙЬ

- Интересные спецэффекты магии, разнообразные и красивые монстры.
- Суетливые и сумбурные бои, враги ведут себя странновато.

ИНТЕРФЕЙС

- ИНТЕРФЕИС
- Не отвлекает и на том спасибо.
- Непродуманный интерфейс магазинов, никаких улучшений.

MIDEO

Неплохая, но быстро надоедающая игра с глупыми недоработками.





[146] 08 / ABFYCT / 2005

Планируешь покупку цифровой камеры,

но не знаешь, какую модель выбрать?

Прочитав наш журнал,

ты обязательно сделаешь правильный выбор и

НАЙДЕШЬ СВОЮ КАМЕРУ!



Идеальная камера: какая из них твоя?

Экипируемся для подводной съемки.

Обзоры камер Canon Digital IXUS 700, Casio EXILIM EX-Z750, Fujifilm FinePix F10, Sony Cyber-shot DSC-W7, Sony Cyber-shot DSC-H1, Nikon COOLPIX 7900.

В легком весе.

5 камер, которые ты захочешь взять с собой на пляж.

И конечно, наш суперкаталог.

Более 200 моделей цифровой фототехники с крупными иллюстрациями, техническими характеристиками, оценками и вердиктами.

выбери свою фотокамеру!

РЕЦЕНЗИЯ | S.C.A.R. - SQUADRA CORSE ALFA ROMEO

S.C.A.R. – SQUADRA CORSE ALFA ROMEO

ОДНАЖДЫ В ИТАЛИИ



жанр игры

Racing / Role-Playing Game

🔳 ИЗДАТЕЛЬ

Black Bean Games

РАЗРАБОТЧИК

Milestone

МПESTOR ■ ПОЙДЕТ

> Процессор 800MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)

🔣 | ПОЛЕТИТ

Процессор 2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До двух

KOЛИЧЕСТВО DVD

Один

МНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.scar.blackbeangames.com сли рассуждать о совместимости жанров, то с этой точки зрения положение в игровой индустрии достигло уровня генетических экспериментов и носорогов. Кто бы мог подумать, что скромным ребятам из Milestone удастся шагнуть еще дальше...

На первый взгляд *S.C.A.R.* - очень простая гоночная аркада, разработчики которой не особенно стремились сделать качественный продукт. Если тебе не терпится поскорее сменить на боевом посту старую добрую *Need for Speed* или *TOCA Race Driver*, S.C.A.R. едва ли годится в качестве полноценного заменителя. Здесь и не пахнет богатством многообразия *NFS: Porsche Unleashed*, да и пафосной подделки под какой-ни-

будь известный кузовной чемпионат не получилось. Тут лишь приходится нарезать круги на неказистых, раздутых копиях «Альфа Ромео».

KNOCKOUT

В мире S.C.A.R. совсем нет тюнинга и девушек. Взамен авторы предлагают персональные умения и систему накопления опыта. Твой alter едо наделен определенными параметрами (среди которых встречаются вполне традиционные для ролевых игр), а также различными скиллами.

Вопреки существующим мутациями, вроде пошаговых гонок, действо, направленное на карьерный рост, выглядит традиционно и даже заурядно. На старт выходит определенное количество автомобилей одной модели с единственной целью – доехать до финиша. Желательно в первой пятерке, ибо только в пределах пятого места раздают желанную «экспу», то есть опыт.

Описанный способ – далеко не единственный. Никто не мешает заработать лишние очки хулиганством на трассе. Тут пригодятся любые навыки виртуального гонщика: от смелых обгонов до ювелирного дрифта, как в **Need for Speed: Underground**. С приумножением опыта растет и уровень «героя». А вместе с тем – улучшаются способности. Их немало, но полезными большинство из них назвать трудно.

Показательным в этом свете выглядит здоровье гонщика. Если у тебя кто-либо будет долго висеть на хвосте, уровень психической уравновешенности со временем упадет до нуля. Тогда в глазах мутнеет (видимо, от обиды выступают скупые мужские слезы) и экран заволакивает гламурный blur. Глубинный смысл этого эффекта мне разгадать так и не удалось, ибо на способность управлять автомобилем это ни в коей мере не влияет. Проделывать похожее с противниками тоже нет

При наличии характерных родимых пятен, S.C.A.R. все равно не может называться полноценной RPG

[148] 08 / ABFUCT / 2005

S.C.A.R. - SQUADRA CORSE ALFA ROMEO | REVIEW



О КОМПАНИИ

■ Milestone — один из ведущих разработчиков компьютерных игр в Италии. Компания была создана в 1996 году, в данный момент в штате работает 40 сотрудников. Известность итальянцам принесли такие игры, как *Screamer 2*, популярный несколько лет назад, и линейка *Superbike*.



особой нужды. То количество опыта, которое щедрые разработчики предлагают за данную манипуляцию, едва ли окупает потерю нервных клеток.

ПРОТИВОРЕЧИЯ

При наличии характерных родимых пятен, S.C.A.R. все равно не может называться полноценной RPG.

Суди сам. Неотъемлемой частью любой ролевой игры является виртуальный фетишизм. Куклу собственного представителя в игровом мире хочется холить и лелеять: одевать, обувать, одаривать драгоценными металлами и предметами роскоши. Взгляни на *GTA: San Andreas*. Никто не называет эту игру ролевой, но она, несомненно, является таковой даже больше, чем некоторые продукты с гордым буквосочетанием "RPG" в графе «жанр».

В S.C.A.R. нет сюжета, а создать с нуля собственного пер-



сонажа в привычном для RPG смысле нельзя. У главного героя нет ни лица, ни возраста, ни пристрастий. Дальше – больше. Купить другую машину нельзя. Можно только выиграть. Улучшать – нельзя. Предметы экипировки, увеличивающие умения, есть, но любой из них добывается в специальных заездах. Никакой интриги. Ни-

какого элемента случайности. Мертвый, бесплодный мир. За такое коллеги в «ролевом» отделе мгновенно бьют булавой +1 по черепу.

Главная ошибка издателя **Black** Bean Games, выдавшего Milestone техническое задание, совсем ненужные в данном деле затраты на лицензию «Альфа Ромео». Стоит индульгенция, надо думать, недешево. Намного ли хуже в данном случае смотрелись бы безымянные автомобили, раз уж качество тех, что есть, не вызывает особых восторгов? Куда полезнее было распределить лишние деньги в пользу художников, сценаристов и программистов. Вместо этого за графику отве-

🚃 ФАКТЫ

25 моделей «Альфа Ромео» всех времен и народов

1 трасс в солнечной Италии

9 водительских навыков на все случаи жизни

4 вида одежды, повышающей способности

странный режим – Dynasty mode



ПГОНКА ДЛИ<u>НОЙ В 100 ЛЕТ</u>

Свою биографию «Альфа Ромео» ведет с небольшой мастерской, которая была создана в 1906г. с целью производства дешевых 4-цилиндровых автомобилей. В 1910 году компания была продана фирме А.L.F.A. (Апопіта Lombarda Fabbrica di Automobili). На первые автомобили, которые стали именоваться НР 24, с 1911г. ставились двигатели мощностью 24 л.с. разработки Джузеппе Мерози (Giuseppe Merosi). Через два года его двигатели выдавали уже по 40-60 л.с. С этими моторами «альфы» неоднократно побеждали в гонках. В 1915г. управление компанией попадает в руки предпринимателя Николя Ромео (Nicola Romeo). С этого момента фирма стала называться «Альфа Ромео». Автомобили «Альфа Ромео» и по сей день не утратили своего «спортивного» имиджа, сочетающегося с надежностью. Так что, к своему столетнему юбилею «Альфа Ромео» подходит, будучи всемирно известной маркой с богатейшей историей.







08 / ABIVCT / 2005 [149]

РЕЦЕНЗИЯ | S.C.A.R. – SQUADRA CORSE ALFA ROMEO





🔡 ЗНАЙ И УМЕЙ



■Залог успеха в игре – не только грамотное маневрирование, рациональное использование педали газа и тормоза, но и правильное распределение очков опыта, начисляемых за победы. Поскольку противники не сидят на месте, ни в коем случае не забывай об этом, иначе рискуешь оказаться на треке в окружении зубастых врагов. Из доступных скиллов наиболее важными являются: vision, intimidation, handling и acceleration. Их своевременная прокачка поможет в самые короткие сроки добиться впечатляющих успехов.



чает графический движок-калека Renderware, не способный на вменяемые спецэффекты. Модели - распухшие, будто утопленники. А мотивация со временем куда-то испаряется.

ЖАЖДА СКОРОСТИ

Возможно, физическая модель S.C.A.R. тебе покажется сложной для аркады, но эти впечатления обманчивы. Физика тут, скорее, своеобразная, чем сложная. К ней нужно основательно привыкать. Скорее всего, разработчики поступили так по незнанию, но частично этому способствовали некото-

торможение отвечают опреде-. ленные параметры, которые можно развивать. Да и поведение автомобилей реализовано так, что охотно веришь в различия между гражданской версией машины и подготовленным к гонкам болидом.

Несмотря на посредственную динамику происходящего, на трассе не так уж и скучно. Разбивается машина довольно быстро, поэтому строгость в пилотировании не помешает. Противники об этом будто бы знают, поэтому стараются лишний раз спихнуть на обочину. Тут и там на полотне возникают скоротечные междусобойчики, что несколько разбавляет прямолинейность, присущую скучным гонкам. Кроме того, у других пилотов тоже есть характерные особенности, что позволяет перед схваткой сделать вывод, кого из них нужно опасаться больше всего.

ТУРНИРНАЯ ТАБЛИЦА

Как бы ни хотелось выдать этой, прямо скажем, далекой от звания шедевра игре заслуженную оценку, надо признать, что заложенная концепция себя оправдывает - местами бывает не так уж и скучно. Конечно, этого едва ли достаточно, чтобы мы вытащили из закромов заветный кулер с позолотой, но S.C.A.R. вполне способна обзавестись поклонниками. В случае чего, обрати свой взор на сетевую игру – должно быть весело.



рые идеи. Дело в том, что развитие водительских навыков весьма ощу-

тимо. За управление, разгон и 💶 МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0 Ролевая система. В гонках – впервые на экранах. В жизни коллекционировать автомобили «Альфа Ромео» много сложнее. Очень быстро встает вопрос, что делать дальше. Гейм-дизайнеры, ау! Как гоночная аркада игра увлекает ИНТЕРФЕЙС 5.0 7.0 Удачная цветовая гамма. Экран не перегружен лишними элементами. Крайне запутанное игровое меню.



несильно.

ГРАФИКА

Сочная палитра. Неплохие отражения.

Устаревший графический движок. Малая производительность.

ЗВУК И МУЗЫКА

Ремиксы на Энио Морриконе способны сгладить любые недостатки.

Не блокбастер, сам понимаещь

Гоночная игра для эстетов и ценителей. Коллекционная редкость.

<mark>мы</mark>хотим<mark>подарить</mark>тебе<mark>этот</mark>номер<mark>журнала</mark>



ОБОЖАЕШЬ МУЗЫКУ? хочешь стать ближе к своим любимым звёздам? ХОЧЕШЬ ПОДЕЛИТЬСЯ СВОИМ МНЕНИЕМ? ТОГДА ПОЗВОНИ ПО ТЕЛЕФОНУ

8.800.200.3.999

Бесплатный звонок для всех включая абонентов МТС, БиЛайн, Мегафон



ЗАКАЖИ В РЕДАКЦИИ ЭКЗЕМПЛЯР ЖУРНАЛА БЕСПЛАТНО 8.800.200.3.999 РЕЦЕНЗИЯ | SPELLFORCE: SHADOW OF THE PHOENIX

DOW OF THE PHOENIX

ЕСТЬ ЕЩЕ ПОРОХ В ПОРОХОВНИЦАХ!







іше, тише, товарищи, не толкайтесь! Мужик мяс й, его на всех хватит!

ЖАНР ИГРЫ

ИЗДАТЕЛЬ

🔳 ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ 💳

РАЗРАБОТЧИК

Процессор 1000MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор 1.8GHz, 512Mb RAM, 3D-уско (128Mb, T&L)

Количество игроков

ПИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

еникс - мистическая бессмертная птица. Убитый, он сгорает дотла и возрождается из пепла. К адд-ону SpellForce: Shadow of the Phoenix живучая пичуга никакого отношения не имеет. В центре новой истории лежит некий «Камень Феникса», магический, очень могущественный артефакт, на раз способный побороть бедность и установить мир во всем мире. Между тем, задача перед нами стоит куда менее глобальная: всего-навсего поквитаться с одним «темным некромантом» (флаг тому в руки и поезд навстречу, кто покажет мне некроманта светлого). Проклятый гробокопатель задумал воскресить великих магов прошлого, превратив их в послушных своей воле зомби. Убить некроманта не так уж и просто. Как заправский

Кощей, смерть свою он припрятал надежно. Героям понадобится Меч Тени, чтобы зарубить негодяя. Вожделенный меч, в свою очередь, охраняет... Тебе не надоело?

ТЕРОИЧЕСКИЙ ЭПОС

SpellForce: Shadow of the **Phoenix** относится к тем играм, сюжетные подробности которых лучше оставлять за бортом сознания. Хитросплетения замысловатой истории, в конечном счете, сводятся к вековому конфликту света-тьмы и уничтожению классических полусказочных персонажей сказочными же методами. Зато, отбросив сценарную шелуху, поклонники SpellForce гарантировано получат десятки часов удовольствия.

Не в бровь, а в глаз бьет, пожалуй, главная новация - возможность импорта в адд-он героев из предыдущих эпизодов игры.

SpellForce: Breath of Winter, предшественник Shadow of the Phoenix, срубил под корень чаяния тысяч игроков. Бывалым, заматеревшим в боях ветеранам пришлось начинать прокачку альтер-эго с нуля. И это при том, что противники по сравнению с оригинальным Spell-**Force** значительно прибавили в росте, весе и силе удара.

Фауна Shadow of the Phoenix за время разработки адд-она откормилась еще больше. Сказать по правде, героям ниже двадцать пятого уровня делать здесь вообще нечего. Да и богатырям от двадцать пятого уровня и выше в потасовках тоже придется несладко.

Для тех несчастных, чьи прокачанные герои из двух других эпизодов скоропостижно скончались под кнопкой «Delete», разработчики заготовили нескольких персонажей аж двадцать девятого уровня. Новички не пропадут. Нужно только привыкнуть к чересчур агрессивному и сильному противостоянию обитателей мира Shadow of the Phoenix. Да еще, пожалуй, придется смириться с отсутствием

Phenomic чуть перегнула палку: к сплаву RPG и RTS студия примешала элементы Adventure

[152] 08 / ABFYCT / 2005

SPELLFORCE: SHADOW OF THE PHOENIX | REVIEW

DISCHARGE

О КОМПАНИИ

■ Разместившаяся в Германии студия Phenomic Game Development была основана в 1997-ом году Волькером Вертичем (Volker Wertich), отцом легендарных Settlers. В данный момент Phenomic трудится над проектом SpellForce 2: Blend of Perfection. Судя по всему, сиквел произведет не меньший фурор, чем оригинальная игра.



индивидуальности у героев-заготовок. Все-таки собственноручно выращенный, прошедший огонь, воду и медные трубы аватар завсегда лучше искуственного выкормыша.

Потолок развития персонажа в Shadow of the Phoenix вскарабкался аж до отметки «50». Что, впрочем, не открывает доступ ко всем самым разрушительным видам оружия. Студия Phenomic изрядно печется о балансе, а потому абсолютных высот можно достичь лишь в чем-то одном: магии или боевом искусстве. Учитывая же, что вызываемые на подмогу игроку рунные воины по-прежнему не самое сильное подспорье, vзкоспециализированный аватар - далеко не лучший выбор. Что прикажете делать профессиональному воину, нарвавшемуся на стадо магических существ? Соответственно, качать приходится все понемногу.

ПОЛОВА ЧТОБЫ ШАПКУ НОСИТЬ

Живописные земли Shadow of the Phoenix (а действия зачастую разворачиваются в действительно райских уголках)



насчитывают четырнадцать локаций. Исходить их придется вдоль и поперек, ибо побочным квестам разработчики уделили вдвое больше внимания, чем прежде. Дополнительные задания как приносят драгоценный опыт, так и предоставляют эксклюзивные артефакты, без которых прохождение основной линии весьма проблематично. Загвоздка может возникнуть уже в самом начале. Дорогу войску игрока преграждает мощный неприятельский лагерь, разорить который только своими силами, естественно, можно, но сложно. Зато неподалеку от места действий скучает здоровенный такой медведь по прозвишу Гора. Если раздобыть мишке меда, он с радостью поможет в разборках с супостатами. Добыча меда при этом – занятие совершенно добровольное.

Квесты проникли даже в кооперативный режим мультиплеера. Теперь помогать убогим и обездоленным NPC могут не только герои-одиночки, но и целые дружные коллективы. Пожалуй, Phenomic чуть перегнула палку. К блестящему



сплаву RPG и RTS студия примешала элементы настояшего Adventure. В результате ближе к концу игры мы напарываемся на серию классических головоломок в виде хитрых механизмов со множеством рычагов и прочих пазлов. Никогда не считал себя идиотом, но решить эти задачки оказалось не так просто. Ситуацию усугубляет сама атмосфера Spell-Force. Ну не адвенчура это! Не адвенчура, и все! Толпы паладинов и полчища орков - картина привычная. Храбрые мужи с мечами и бородатые дедушки-маги - неотъемлемые фрагменты волшебного мира. А вот хитроумные пазлы в антураж никак не вписываются!

ПО РАБОТЕ И НАГРАДА!

Несмотря на кое-какие промахи, адд-он вышел добротный. Редко появляются дополнения, несущие еще какие-то изменения, кроме количественных. SpellForce: Shadow of the Phoenix не только преумножил разнообразие юнитов и артефактов, но слегка видоизменил геймплей. Играем и ждем настоящего сиквела!

ФАКТЫ

вых юнита и 2 новых здания

50-ЫЙ уровень – потолок развития аватара

40 разрушительных заклинаний

25 новых карт для разных режимов мультиплеера

качок-Винни-Пух, готовый убить за ложку меда

■ Более 40 часов интересного геймплея





ТОЧКА ЗРЕНИЯ Game **(19**) Rankings СРЕДНЯЯ

ОЦЕНКА

OUEHKA ЧИТАТЕЛЕЙ



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

Множество новых интересных квестов, в том числе в мультиплеере.

Совершенно невразумительный сюжет. Чересчур высокий уровень сложности.

Детализация, тени, освещение - все как прежде, то есть очень красиво.

Год спустя картинка уже не кажется ре-

волюционной. Будущее за сиквелом! **ЗВУК И МУЗЫКА ——————** 7.0

Музыка меняется в зависимости от обстановки, реалистичные звуки боя.

Чрезмерный пафос как в озвучке, так и в музыкальных композициях.

Локации просторны и интересно сконструированы, живописная архитектура.

В поисках нужного NPC порой приходится долго бродить по окрестностям.

7.0

ИНТЕРФЕЙС

Point&Click он и в Африке Point&Click: удобно, дешево, сердито.

Вид от третьего лица все так же мало функционален, как и прежде.

Хороший add-on, но сразу видно последний. Даешь полноценное продолжение!



[153] 08 / ABFYCT / 2005

РЕЦЕНЗИЯ | SINGLES 2: TRIPLE TROUBLE

SINGLES 2: TRIPLE TROUBLE

ИЗДЕЛИЕ №2



- ЖАНР ИГРЫ
 - ИЗДАТЕЛЬ
 - Deep Silver
 - 📕 ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ 💳
 - Бука
- **РАЗРАБОТЧИК**
 - RotoBee
- ПОИДЕТ

Процессор 1.5GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb, T&L)

ПОЛЕТИ

Процессор 2.5GHz, 512Mb RAM, 3D-ускорител (128Mb, T&L)

- Количество игроков
 - Один
- **КОЛИЧЕСТВО С**
 - Один
- информация в интернете

www.singles2.con

кладывается впечатление, будто кроме пресловутого Третьего Рейха и блестящей продукции немецкого автопрома ничто германское в играх более не востребовано. А как же пиво, музыка в стиле industrial и знаменитая немецкая порнография? Ну, хорошо, пиво и музыку действительно непросто перевести в игровую форму; с третьим пунктом дела обстоят несколько лучше - ведь мы говорим o Singles: Flirt up Your Life. Прошел год с небольшим, и мы получаем то, чего не могли не получить продолжение этих самых Singles.

SIMS HAFULLOM

Как и год назад, мы имеем дело с эротической вариацией на тему *The Sims*, где пола-

гается холить и лелеять компьютерных болванчиков с адекватно прописанными холками и лелейками — никаких стыдливых пикселей на интимных местах. Хотя «порнография» — это, конечно, сильно сказано; тут нет ничего такого, чего нельзя было бы увидеть в обычной постельной сцене "made in Hollywood".

Аналогично «симсовому» прототипу персонажи имеют несколько параметров, требующих удовлетворения: голод, усталость, развлечения и тому подобное, плюс романтика и эротика. Наши герои вместе снимают одну и ту же квартиру, сталкиваясь с проблемами заработка, досуга и домашнего быта.

Тут все по-старому, разве что увеличился склад доступных для покупки предметов интерьера и появился, наконец,

гардероб – некоторые наряды очень соблазнительны. Кроме того, теперь можно ходить в расположенный прямо на соседнем этаже бар и приглашать гостей.

Ключевое же отличие **Singles 2** от оригинала - подлежащих совокуплению болванчиков теперь в квартире не два, а три. Правда, если ты рассчитывал на групповуху - утри слюни (или слезы). Все 17 (12 старых + 5 новых) доступных в игре персонажей можно пересовокупить между собой в любых комбинациях, включая гомосексуальные, но более двух сразу в постель не запихнешь, не говоря уж о прискорбном отсутствии хотя бы легкого садо-мазо.

Н И ВСЕ УМРЕМ В БОРЬБЕ ЗА «ЭТО»

Управление практически полностью соответствует «симсовому», со всеми его преимуществами и недостатками – если ты играл в любую из игр серии The Sims, проблем с освоением не возникнет (впрочем, если даже и не играл – тоже вряд

По большому счету, Singles 2 тянет на неплохой expansion pack, но никак не на полноценный сиквел

[154]

SINGLES 2: TRIPLE TROUBLE | REVIEW



О КОМПАНИИ

■ Компания RotoBee основана в 2001 году и располагается в Берлине. *Singles 2: Triple Trouble* — их второй проект (нетрудно догадаться, каким был первый), зато команда скромно заявляет о более чем 20-летнем опыте в области 3D-графики и игровых технологий. Каких именно — не уточняется.



ли запутаешься). Создавать своего персонажа тут нельзя, что, с одной стороны, и к лучшему; с другой – несколько ограничивает привлекательность игры. В остальном, Singles 2 выглядит точь-в-точь как *The Sims 2*, только без деторождения, генетической преемственности и активной социальной жизни.

С развитием отношений между персонажами становится доступно все больше и больше вариантов взаимодействия - ну, ты же не станешь сразу лезть под юбку совершенно незнакомой женщине, правда? Поначалу общение между квартирантами проходит в сдержанных тонах. Спустя некоторое время все уже охотно разгуливают в нижнем белье, принимают душ при открытых дверях словом, курс юного вуайериста тебе обеспечен.

Постельная часть выполнена все так же мило – трогательная возня переходит в петтинговую прелюдию, затем два одиночества все увереннее находят друг друга; близится кульминация страсти! Несколько минут смешных те-



лодвижений – и вот он, оргазм, о котором так долго говорили большевики. Любовники умиротворенно засыпают (есть и вариант «одиночной игры»; мастурбация незаменима, когда подопечный(ая) никак не уснет).

ЧЕМ ВЫ ТАМ ЗАНИМАЛИСЬ?

По большому счету, Singles 2 тянет на неплохой expansion раск, но никак не на полноценный сиквел – кроме мелких нововведений похвастаться нечем. На месте осталась общая глючность – знаменитое «ущемление мебелью», труднообъяснимая беготня и зависание на месте. В плане АІ наши любовнички ничему за год, похоже, не научились.

Приятная в целом графика смотрится уже не так свежо, как год назад. Персонажи выполнены тщательно – всякие волосики, пальчики и сосочки детально прописаны, но до мимического великолепия The Sims 2 им далеко, и от ощущения «кукольности» происходящего отмахнуться куда сложнее. В ряде случаев складывается впечатление, что ге-



рои находятся под наркозом – этакий зомбиподобный взгляд, от которого кровь стынет в жилах.

Главный недостаток первой игры также перекочевал сюда без изменений – бесцельность происходящего тут не компенсируется широким ассортиментом возможностей, как в The Sims 2, поэтому надоедает игра значительно быстрее.

Е СИМЫ ВСЯКИЕ НУЖНЫ

Игра Singles 2 вполне обладает потенциалом скрасить твой досуг на два-три дня (не исключен, впрочем, и 10-15-дневный вариант); несмотря на изложенную выше критику, игрушка до определенного момента довольно забавная. Другое дело, что ни о какой replayability тут речи не идет – как только ты наиграешься, возвращаться к Singles 2 тебе уже не захочется.

Приятно, что не «Симсами» едиными жив жанр life simulation; приятно, что не все игры эротической тематики имеют жуткий дегенеративный лик Ларри Лавэджа или, того хуже, Хью Хефнера... Приятно – но не более того.

ФАКТЫ

7 персонажей различной степени привлекательности

400+ предметов мебели, одежды и прочих аксессуаров

- 2 человека в одной постели и никаких гвоздей
- 2 варианта сексуальной ориентации; без извращений





ТОЧКА ЗРЕНИЯ *Game Rankungs*СРЕДНЯЯ

ОЦЕНКА

4.0

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 4.9



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

- Весь период до первого совокупления просто страшно увлекателен.
- Скучно становится уже на середине story mode; прочие режимы баловство.

ГРАФИКА

7.

- Качественные модели персонажей, неплохие интерьеры, приятные текстуры.
- Анимация, прямо скажем, так себе;

спецэффектов могло быть и побольше. ЗВУК И МУЗЫКА ————————— 6.0

- Простая ненавязчивая музычка; герои смешно лопочут на псевдоязыке.
- Однако разнообразие и того, и другого оставляет желать лучшего.

ЛИЗАЙН

ŇH BEBEBBB

- Стройные мальчики и девочки, постельные сцены, роскошные апартаменты...
- Персонажи страдают угловатостью, что мешает наслаждаться эротикой.

УДОБСТВО

- Стандартный «симсовский» интерфейс; все уже давно придумано и продумано.
- Кнопки мелковаты; не помешало бы побольше шорткатов; камера пошаливает.

ИТОГО

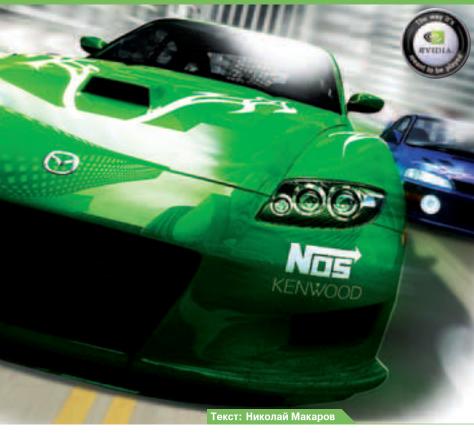
В меру увлекательный life-management с бодрящим эротическим орнаментом.



08 / ABFYCT / 2005 [155]

JUICED

ВЫЖАТЫЙ ЛИМОН





Цветомузыка, которой наполнены буквально все трассы. Не перестает радовать глаз.



Увы, повреждения автомобилей в игре не влияют практически ни на что. А обещали-то, обещали...

ЖАНР ИГРЫ

■ ИЗДАТЕЛЬ

THO

издатель в России 💳

Бука

РАЗРАБОТЧИК

Juice Games

пойде

Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)

полетит

Процессор 2.5GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До шести

КОЛИЧЕСТВО С

Три

■ ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.juiced-racing.com

дивительно, но, несмотря на коммерческий потенциал, игры, берущие на себя эксплуатацию прибыльной по нынешним временам тематики уличных гонок, не идут в магазины стройной колонной. Как и положено, с высоты положения посматривает за конкурентами Еlectronic Arts c Need for Speed: Underground. Но конкурентов, как таковых, как не было, так и нет. Показалась, было, на время откровенно серая Street Racing Syndicate, но тут же сгинула. И тишина...

!!! ДРУГИЕ ПРАВИЛА

Вот и думай, чем вызвана пустота на святом месте. Хотя куда проще, конечно, запустить **Juiced**. Во-первых, потому, что тема себя далеко еще не исчерпала. Во-вторых, прису-

щая таким играм скука, одолевающая через пару дней, наверняка, давно уже поставила крест на твоем желании продолжать отношения с **Need for Speed: Underground 2** или SRS. Новые отношения всегда бодрят, и Juiced – не исключение из правил.

Первое знакомство с игрой оптимизма тебе не прибавит. Кажется, что тут все плохо, а исправить ситуацию может только могила. Только вот спутать Juiced с целой ватагой аналогичных проектов нельзя. Графика, физика поведения автомобиля и пара занятных режимов делают ее непохожей на другие игры. На безрыбье в достоинства записывают и не такое.

КРАСОТА СПАСЕТ МЫМР

Что мне нравится в Juiced больше всего, так это освещение. Полигонами старушку создатель обидел, текстуры разработчики до релиза хранили в винном погребе, куда (между нами), похоже, неоднократно спускался за время разработки игры человек, отвечающий за модели автомобилей. Куда ни обратишь взор – везде тоска и запустение.

Но эффекты при этом великолепны! К тому же, в деле соблазнения игрока свету отлично помогают шейдеры второй версии. Картинка этой парочке удается - ничего не скажешь. И в динамике Juiced куда симпатичнее, чем на скриншотах. Гонка, по крайней мере, заставляет забыть на время о картонных домах и кривых зрителях, на которых движок со временем активно использует все возможности блюра. На картинках же типичная мультиплатформенная ущербность. Впрочем, видели ли мы вообще хоть одну красивую игру, где властвовали бы раскрашенные какими-то сумасшедшими автомобили, только и существующие, вроде бы, для того, чтобы распугивать ночью случайных прохожих? Внешне Juiced не

«Реализм» исчерпывается парой пунктов, а ощущение веселого безбашенного драйвинга убивается напрочь

[156] 08 / ABFYCT / 2005



О КОМПАНИИ

■ Большая часть сотрудников Juice Games ранее работала в Digital Image Design, занимаясь авиасимуляторами. В составе компании Rage эти же люди работали над *Rage Rally, eRacer и GTC Africa*. Не удивляйся, если ты слышишь об этих играх впервые. Искусством делать посредственные гоночные аркады эти ребята овладели в совершенстве.



хуже, чем даже Underground 2. И этого достаточно. Главное не забыть воспользоваться конфигуратором графики, в самой игре настройки позволяют лишь незначительно изменять летали.

ВСЕ РАБОТЫ ХОРОШИ

Важнейшим из искусств разработчика для нас в данном случае являются вовсе не красоты, имеющие родственников в далеком мире отборного силикона и искрящего глянца. Это не совсем правильно, но так, увы, сложилось. Куда интереснее то, что нам предстоит делать в Juiced. И как, само собой, тоже. Изюминка игры заключается в режиме crew mode, в котором с тобой делят хлеб, воду и гараж верные напарники. Они же принимают непосредственное участие в соревнованиях, исправно принося доход в общак. Мысль эта относительно свежая и плодотворная. Хотя расплата за изобретательность заключается в отсутствии свободного перемещения по городу, что потихоньку стало нормой. Что ж - не страшно, для общения существует мобильный телефон.

Еще приглянулись заезды, на которые можно делать ставки.



Не самое оригинальное развлечение, но собравшись с друзьями, ты вряд ли сможешь переоценить такую новинку, ведь это действительно забавно.

Все остальное не имеет смысла перечислять, потому как старость мира меркнет перед этим набором банальных автомобильных забав нашего времени. Выиграл - получи деньги. Проиграл - отдавай. Тюнинг тоже не на высоте.

III XYKE BOPOBCTBA

Лемо-версия Juiced в свое время вызвала ожесточенные споры среди игроков. Одним казалось, что физическая модель в игре оставляет желать лучшего, другие отчаянно противились этому мнению. В ход шли и такие аргументы: повреждения влияют на аэродинамику. В этом вопросе мы проявим изрядную долю скромности - об аэродинамике не будем, потому что в таком случае журнал придется делать из резины. Нет, повреждения в Juiced на аэродинамику не влияют. Как не влияют они ни на что. Повреждения неплохо было бы до-

работать, чтобы иметь право о

них упоминать. Подобно любо-

му автомобилю в компьютерной



игре, машины тут ездят, уходят в занос, натужно воют двигателями и турбинами и стартуют, шлифуя асфальт, от чего окрестности тут же окутываются густым туманом. И это все. Если ты вдруг собрался искать тут что-то особенное, то не стоит. Твоему рулю, я уверен, больше понравится *GTR*.

Тебе однозначно не понравится, как здесь организованы настройки управления. Кстати, до установки патча в меню игры они не появятся. О чем думали разработчики, выдумывая такой фокус, не знаю. Кроме этого хотелось бы знать, что происходит с управляющими клавишами: нередко курсор в меню или - что гораздо неприятнее! - автомобиль, начинает вдруг вести самостоятельную жизнь.

!!! АЛЬТЕРНАТИВА

От того, что Juiced не станет звездой, разработчикам, кажется, ни тепло, ни холодно. У игры нет амбиций, нет желаний быть лучшей и в итоге кого-то победить. Вложив в нее ум, сотрудники Juice Games не позаботились о душе. Что для тебя важней - решай сам.

ФАКТЫ

- одиночных режима Career, Arcade и Custom Race
- **52** модели, включая американс-кие muscle car'ы 70-х
- районов города, якобы дающие в сумме 99 трасс
- 3 компьютерных гонщика можно «нанять» в команду

\$150 000 ^{и больше} потерять за одну поездку

раз отмерь — один раз поворачивай



🦷 ТОЧКА ЗРЕНИЯ Game СРЕДНЯЯ 6.7 ОЦЕНКА ОЩЕНКА 7.8 ЧИТАТЕЛЕЙ



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

WHTEPECHOCTL TO THE TRANSPORT OF T

- Режим crew mode и богатый выбор ав-
- Слишком схематично. Если не заскуча-
- ешь через пару дней уже хорошо.

ГРАФИКА

Отличное освещение. Поддержка пик-сель-шейдеров 2.0.

- Бедное окружение. Слабые модели автомобилей.

ЗВУК И МУЗЫКА ■■■■■■ 8.0

- Все персонажи озвучены. Рокот мощных автомобилей на уровне.
- Звуки столкновений и скольжений.

НЙАЕИД

Вполне в духе жанра.

Клонирование - не лучший способ разработки компьютерных игр.

5.0

5.0

<u>УДОБСТВО</u>

Console-style. Бедно, но удобно.

Слабые настройки графики. Настройка управления только через ОС.

Juiced, несомненно, заинтересует фанатов жанра или любителей азартных игр.



[157] 08 / ABFYCT / 2005

7.0

ПЕРВАЯ МИРОВАЯ

ПЯТЬ МИНУТ ДО АТАКИ





оооронительные редуты. Ежи, траншей, пушки.



Вылазка бронетранспортеров. Даже пара штук в тылу врага может навести таааакого шороху.

₩АНР ИГРЫ
Wargame/Real-Time Strategy

ИЗДАТЕЛЬ

1C

издатель в России 💳

1C

РАЗРАБОТЧИК

Dark Fox

ПОЙДЕТ

Процессор 366MHz, 64Mb RAM, 3D-ускоритель (8Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

Один

КОЛИЧЕСТВО CD

Два

информация в интернете

www.games.1c.ru/wwi/info.php?action=game

гр, которые посвящены Первой мировой войне, выходило не так много. Причина тому, видимо, то, что США только сейчас является главным ньюсмейкером горячих военных новостей. А тогда, в начале века, США еще вовсю придерживались знаменитой «политики невмешательства», а посему играющему населению этой страны данная тематика интересна не очень сильно. Второй яркий игрок на рынке компьютерных игр (простите за тавтологию), Япония, тоже не преуспел в данной заварушке, хотя и выступал на стороне победителей. Ну и, наконец, самая благополучная ныне европейская держава, Германия, как раз в этой войне по шапке и получила поэтому, очевидно, тоже не

горит вкладывать деньги в подобные бизнес-проекты. Так что, как ни крути, приходится отдуваться нашим ребятам. Честно говоря, получается пока не очень...

По сути, «Первая мировая» довольно странный варгейм. Странный в том смысле, что авторы испугались следовать рамкам сурового жанра и добавили изрядную долю простоты, присущей стратегиям в реальном времени. С варгеймом «Первую мировую» роднит, прежде всего, отсутствие развития своей базы. Есть ограниченный воинский контингент, есть подкрепления. Никаких «бараков», полезных ископаемых и прочих атрибутов классической RTS. Правда, есть почти что читерские склады, откуда инженерные машины черпают запасы материалов для ремонта любой сложности;

есть медицинские авто, распространяющие такую ауру, что даже самые «нежильцы» на этом свете идут на поправку. Есть также куча абсолютно нелепых вещей: например, бойцы могут засесть за вражескую гаубицу, но не в технический автомобиль противника. А как тебе тот факт, что возможностей снайперской винтовки хватает для превращения крупнокалиберной пушки в груду металла?

НЕ ОТСТУПАТЬ И НЕ СДАВАТЬСЯ

Миссии в игре можно условно разделить на два вида: «мы наступаем» и «на нас наступают». Атакующие задания зачастую являются фарсом из-за ужасающей тупоголовости искусственного интеллекта: одним снайпером можно выкосить 99% вражеских войск (бронетехнику оставить на сладкое юнитам с калибром побольше). Максимум, на что сподобятся поливаемые свинцом солдаты, - это припасть на пару секунд к земле. Пойти и разобраться, что про-

По сути, «Первая мировая» – варгейм. Но авторы испугались следовать рамкам сурового жанра...

[158]

О КОМПАНИИ

■ DarkFox – компания, история и факты из жизни которой покрыты, похоже, глубоким мраком. Официальный сайт конторы оформлен вопиюще просто и несколько обескураживает. Если верить ему, из-под пера DarkFox вышло всего две игры. Первая – адд-он к *«Блицкригу», «Операция «Север»*, вторая – наш сегодняшний гость



исходит, - только в том случае, если твой снайпер попадает в поле зрения врага и стоять на месте будет уж совсем неприлично. Некоторый интерес представляют оборонительные миссии. Крепость в огне, двойная линия обороны... Правда, траншеи, которые спокойно переезжает допотопный грузовик, даже не покачнувшись, - это какие-то странные траншеи. Еще можно выделить подмиссии, где нужно захватить в плен какую-то важную шишку или сохранить в целости и сохранности ее же. Хоть какое-то разнообразие.

Основные параметры, которыми наделены войска в игре, это: количество здоровья, боезапас, броня, сила поражения. Если статус брони твоего врага выше возможностей твоего солдата ее поразить, то приходится подтягивать более тяжелый калибр.

Армии в игре состоят в основном из пехоты, кавалерии, бронетехники, технического автотранспорта и поддержки с воздуха по большим праздникам. Радует тот факт, что вся техника в «Первой мировой»



по внешнему виду и названиям соответствует реальным образцам.

💶 КАЗАЛОСЬ БЫ, ПРИ ЧЕМ ЗДЕСЬ НЬЮТОН?

Главное достоинство «Первой мировой» - это, как я уже непрозрачно намекал выше, некоторая оригинальность заданной темы и времени. Авторы вообще напирают на конницу, как на одну из главных фич. Так и пишут, ничего не боятся: «Немаловажным средством битв выступает такой мобильный род войск, как кавалерия, что в корне меняет стратегию проведения боя».

В целом же о каких-то достоинствах говорить сложно. Если бы игра появилась на свет лет пять назад, то перед нами был бы довольно крепкий середняк в разделе попсовых таких варгеймов, который, возможно, оттяпал бы кусочек зрительского внимания у серии Close Combat. Однако, повторюсь, это произошло бы в первую голову не из-за геймплея. а только из-за дефицитности проектов на тему Первой мировой войны. В середине 2005 года довольно тоскливо наб-



людать за примитивным плоским ландшафтом, по которому егозят спрайтовые юниты. Именно егозят. Во-первых, изображения, что автомобилей, что всадников, что других более-менее крупных объектов, нагло попирают все законы физики возможностью разворачиваться вокруг своей оси почти мгновенно, не закладывая даже мало-мальский вираж (Ньютон со своим первым законом о силе инерции отдыхает). Во-вторых, система поиска пути юнитами сделана с таким тщанием и любовью, что порой хочется рыдать в голос. Скопившиеся группы живой силы постоянно создают пробки и заторы, зачастую отказываясь пропускать другие подразделения, состоящие на довольстве в собственной армии.

П ГОСТЬЯ ИЗ ПРОШЛОГО

«Первая мировая» выглядит каким-то нелепым засланцем из прошлого: то ли заблудившийся в лесу времени адд-он «Блицкрига», то ли просто небольшая поделка на тему. Так имеет ли смысл говорить об этой игре еще?



ФАКТЫ

- Д года длилась Первая мировая война
- несообразительный Искусственный Интеллект
- 3 участницы войны
- 30 не очень разнообразных миссий
- в мире танк -присутствует







[159] 08 / ABFYCT / 2005

ВИТРИНА | РОССИЙСКИЕ РЕЛИЗЫ. ИЮНЬ – ИЮЛЬ

Текст: Павел "Таrnum" Демин

COLIN MCRAE RALLY 2005



Жанр игры:	Racing
Издатель:	1C/Nival Interactive
Разработчик:	Codemasters
Количество дисков:	Три CD/Один DVD
Онлайн:	games.1c.ru/colin2005





ногим кажется, что у серии Colin McRae Ra-*IIy* просто нет конкурентов. Но это не так. Richard Burns Rally, вышедшая в минувшем году, хорошенько встряхнула жанр раллийных гонок, после чего, казалось бы, все пути, ведущие назад к монополии «Колина», уже отрезаны. Но нет: ребята из Соdemasters завершили новую игру из серии, подарив всем ее поклонникам надежду на лучшие времена. Отличная графика, безупречный дизайн и выдержанный стиль - вот главные козыри Codemasters. А вопрос реализма в управлении авто здесь никто не поднимал. Хочешь погонять по живописным трассам, каждая деталь которых не заставит усомниться в честной работе художников,

полюбоваться на детализованные модели болидов и сполна оценить проработанную систему повреждений, особо не напрягаясь с управлением? Тогда тебе сюда. Если же реализм во всем тебе нужен как воздух, то проходи мимо. Локализация «Нивала» радует в первую очередь озвучкой. Не побоюсь сказать, что еще никому не удавалось столь правильно озвучить голос штурмана. Здесь, в отличие от неторопливых команд спокойным голосом в Xpand Rally, указания штурмана дают понять, что игрок действительно находится на трассе, а не смотрит телевизионную трансляцию. Перевод текста в целом неплох, но коечто в игровых менюшках локализаторы так и не удосужились переписать, но это не страшно.

BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30



Жанр игры:	First-Person Shooter
Издатель:	Бука
Разработчик:	Gearbox Software
Количество дисков:	Пять CD/Один DVD
Онлайн:	www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=158





rothers in Arms - это атмосферный, невероятно живописный, превосходно поставленный боевик с безупречным стилем. Gearbox Software отказалась от набившей оскомину киношной подачи событий, сократив игровое время всей войны до восьми жарких дней, после которых в живых останется лишь один из тринадцати бойцов. Нивелировав масштабы, разработчикам удалось показать войну так, как ее видит сержант, командующий немногочисленным отрядом, рассказать историю человеческой жизни и выживания на войне. И все это без потери зрелищности. Разрывающиеся у тебя перед носом гранаты, вспышки в небе, огонь вкупе с реалистичной графикой, великолепной анимацией и в целом живой картинкой уже с выключенными колонками дают эффект присутствия. Когда же из динамиков начнет литься правдоподобный звук стрельбы, истошные крики контуженых солдат, грохот и шум, перемешивающийся с командами наступления, тебя уже здесь не будет, ты будешь там, на кровопролитных полях Нормандии 44-ого. Роскошная озвучка членов твоего отряда, не лишенная эмоций и индивидуальных особенностей общения, оставила самые приятные впечатления. Работа с текстами также была проделана качественно. Хотя некоторые вещи, такие, как имена солдат, остались на оригинальном языке. И шрифты, как нам показалось, немного крупноваты, но это уже мелочи.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

- Добротная локализация с превосходной озвучкой и приемлемым переводом текстовой информации.
- В связи с технологическими ограничениями, некоторые фрагменты текста в одном месте переведены, а в другом написаны на языке оригинала.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

- Безупречная озвучка и отличное качество текстов. Русский язык безукоризнен.
- Шрифты не очень стильные и излишне крупные.



ВИТРИНА

SINGLES 2: ЛЮБОВЬ ВТРОЕМ



Жанр игры:	Strategy
Издатель:	Бука
Разработчик:	Rotobee
Количество CD:	Один
Онлайн:	www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=167





троительство любовных отношений в современном мире уже поставили на конвейер. С телеэкранов не сходят реалити-шоу, наглядно показывающие народу, как надо это делать, в смысле, правильно строить. С некоторых пор и с экранов мониторов нас тоже стали просвещать. Куда деваться!? The Sims, 7 Sins, **Singles** – этот ряд будет продолжен. Поиграл в *Flirt up* your life!? Почувствовал себя автором собственных любовных романов? Хватило? А вот ребятам из Rotobee захотелось еще. Теперь под лупой – любовный треугольник. Правда, от того, что любить теперь приходится втроем, суть игры сильно не меняется. Благоустраиваем

квартирку, наводим порядок, кушаем, принимаем душ, спим, смотрим ТВ, ну и конечно флиртуем. Вдвойне приятно заниматься такой нехитрой последовательностью действий в локализации от **«Буки»** с полностью адаптированным интерфейсом и качественно переведенными текстами. Путаница в собственных чувствах теперь нам не грозит. А вот слушать здесь, увы, нечего. Голубки воркуют на одном, только им понятном, языке. Так что подслушать, о чем у проказников идет речь, игроку, как и раньше, не удастся. Чувствуешь, что роль Афродиты - твое призвание, смело бери игру. Здесь есть, где развернуться начинающему купидону.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

- Сохранен стиль оригинала. Качественно переведенные тексты.







ВИТРИНА | РОССИЙСКИЕ РЕЛИЗЫ. ИЮНЬ – ИЮЛЬ

ДАРВИНИЯ

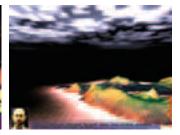


Жанр игры:	Real-Time Strategy
Издатель:	Новый Диск
Разработчик:	Introversion Software
Количество CD:	Один
Онлайн:	www.darwinia.co.uk





Жанр игры:	Набор мини-игр
Издатель:	МедиаХауз
Разработчик:	Pilowar
Количество CD:	Один
Онлайн:	www.ksutra.ru



■ы прочитал нашу рецензию в июньском номере, видел вынесенный игре вердикт и задаешься вопросом: «Зачем мне играть в «Дарвинию»? Несмотря на то, что Михаил Викторов не разделил нахлынувшее на ребят из Introversion Software чувство ностальгии по канувшим в Лету играм восьмилесятых с их примитивными моделями, специфической графикой и монотонной электронной музыкой, Darwinia многим в этом мире пришлась по вкусу. Все новое это хорошо забытое старое, а эта игра - ничто иное, как flashback в зарю компьютерных игр. Если ты сел за компьютер пару лет назад, то, действительно, даже не вздумай играть в это: я уже слышу гневные возгласы и звук разлетающего-

ся вдребезги CD. Пожалей свои нервы и старания разработчиков. А если опыт твоего общения с чудом современной техники исчисляется немного бОльшим периодом, и от засилья штампов, клонов и отсутствия оригинальных идей в современной игровой индустрии тебя уже тошнит, то попробовать «Дарвинию» на зуб все же стоит. Как раз для любителей ретро и подоспела локализация от «Нового Диска», отличающаяся строго выдержанным стилем англоязычной версии: от оригинальных шрифтов до четко выводимой в нужное время и в нужных местах текстовой информации. Не стала слабым звеном и озвучка, хотя в этом плане работы у локализаторов, честно говоря, было немного.



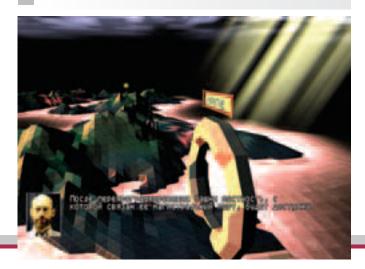
а этими дверьми скрыта масса удовольствий. Открывай их и погружайся в пучину сладострастия!». Такой вот многообещающей фразой и вычурными пластилиновыми формами встречает игрока мир «ХХХ-лепоты». Мгновенного погружения в пучину сладострастия мы тебе не гарантируем, но вот массу позитива и положительных эмоций обещаем точно. Разумеется, только в том случае, если тебе уже есть 18. Спешу предупредить, что это не мультимедийная энциклопедия, и никто тебе не даст полистать электронные странички с роликами пластилиновых, однако не менее откровенных, сцен просто так. Путь к великому индийскому знанию лежит через тернии аркадных



игр. Раздал подзатыльники мужикам, сигающим по балконам, отослал десяток воздушных поцелуев полуголым девушкам, выглядывающим из окон, и вот еще пять способов разнообразить свои отношения с девушкой у тебя в кармане. А в другой мини-игре тебе отводят роль противозачаточного средства и просят устроить оборону королевы-яйцеклетки от стай с пристрастием бомбардирующих ее сперматозоидов. Чем дольше продержишься, тем больше знаний в узконаправленной сфере прибавится в твоей голове. Правда, здорово? Каждую позицию комментирует жизнерадостный мужской голос, владелец которого, вероятно, уже достиг полного удовлетворения. Чего и тебе желаем!

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

- Выдержан стиль. Оригинальные шрифты. Превосходное качество текстов.
- Не обнаружено.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

- Веселая, познавательная игра. Заряд бодрости в процессе освоения наглядного пособия гарантирован. Качественные тексты и озвучка.
- Шрифты не отличаются оригинальностью,
- ну и что с того?



[162] 08 / ABFUCT / 2005

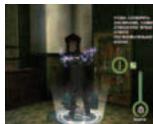
ВИТРИНА

КОНСТАНТИН: ПОВЕЛИТЕЛЬ ТЬМЫ



Жанр игры:	Third-Person Shooter
Издатель:	1C/Nival Interactive
Разработчик:	Bits Studios
Количество CD:	Четыре
Онлайн:	games.1c.ru/constantine/





з рецензии на проект Constantine в одном из наших прошлых номеров ты уже узнал, что эта игра есть не более чем развлечение для людей, только что вернувшихся с просмотра одноименного фильма. Наш обозреватель не стал скрывать, что данный шутер от третьего лица - заурядный представитель своего жанра. Тем не менее, в случае твоей крайней заинтересованности в теме борьбы с нечистой силой, путешествий в преисподнюю и общения с тварями из параллельных миров проходить мимо качественной локализации от Nival Interactive мы не рекомендуем. Тебя ждет много стрельбы, магических заклинаний и пере-

мещений в пространстве. И если тебя не пугает засилье темных тонов, чрезвычайная скудность в оформлении уровней и не самая светлая игровая атмосфера, то будни истребителя нечисти на Земле покажутся просто сказкой. Не подвел актер, приглашенный «Нивалом» для озвучивания Джона Константина, вжившийся в роль оккультных дел мастера. Его голос хорошо подошел к образу главного героя. Не подкачали и остальные актеры: от диалогов на душещипательные темы в мрачноватой обстановке прямо-таки бросает в дрожь. Никаких претензий к текстам также не имеем. Ни в субтитрах, ни во всплывающих подсказках ошибок найти не удалось.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

- Качественная локализация посредственной игры. Отличная озвучка и хорошая работа с текстом.
 - Не очень стильный шрифт. Всплывающие подсказки занимают неоправданно много места.





Как же незначительна тонкая грань между киберспортом и спорт альным. Особенно хор это чувствуется, когда идет о такой компьютигре, как *FIFA*. Накал бы, настрой, переживы волнения – все это в бы шом количестве есть поединках на виртуал

ФУТБОЛ В КВАДРАТЕ

мая в стенах компьютерного клуба MaxGames состоялись финальные матчи сезона 2004/2005 года. Для многих в тот день решалась судьба: как же распределятся медали? Только в высшей и первой лигах верхнюю ступеньку в таблице себе заранее обеспечили Михаил Ришко и Арман Давтян, феноменально отыгравший весь сезон без поражений в регулярном чемпионате. Судьбу же остальных медалей здесь и тройку призеров во второй лиге только предстояло определить.

ВТОРАЯ ЛИГА

Розыгрыш медалей во втором дивизионе МФЛ – дело непредсказуемое. Здесь играют новички, и никто не знает, чего от них ожидать. По итогам первых походов в клуб лучшими были Максим Антоненко, Кирилл Строганов и уверенно стартовавший Владимир Коваль. К середине чемпионата, по мнению большинства игроков, именно он являлся главным претендентом на

Как же незначительна эта киберспортом и спортом реальным. Особенно хорошо это чувствуется, когда речь идет о такой компьютерной игре, как FIFA. Накал борьбы, настрой, переживания, волнения - все это в большом количестве есть и в поединках на виртуальных газонах. Для игры в футбол на компьютере не нужно мышц и умения обращаться с мячом, но вкус победы от этого здесь не менее сладок. Завершился восьмой сезон Московской ФИФА Лиги, и мы спешим подвести его итоги.

победу. Мы общались с ним в середине сезона, и он был уверен не только в выходе в первую лигу, но и в абсолютной победе. «Во второй Лиге победителем буду я! - улыбаясь, говорил нам Владимир. - Я не хвастаюсь, а реально оцениваю свои шансы: кудесников Off the Ball'a у нас нет, а в игре без него я в лиге объективно лучший». Откинутый на четвертую позицию Коваль не находит объяснения своего сокрушительного поражения. «На мой взгляд, существуют две причины фиаско Коваля, - комментирует Алексей Бодягин, человек, который стоял у истоков МФЛ, а ныне является администратором высшей Лиги. - Во-первых, его излишняя самоуверенность и шапкозакидательство в отношении других игроков, вовторых, рост мастерства оппонентов. Но я уверен, что Владимир будет играть в первой лиге со следующего сезона и покажет хорошую игру». Чемпионом же во второй лиге стал Никита Бессарабов, долгое время находившийся в тени, но под конец сезона выстреливший. Не в пример самому себе, в первой половине чемпионата он стал показывать очень качественную игру - строгую в обороне и результативную в атаке, что и принесло ему медаль высшей пробы.

ПЕРВАЯ ЛИГА

По ходу сезона многие отмечали, что по накалу борьбы остальные лиги заметно уступают первой. Тем не менее, верхняя позиция была давно «забронирована» для Армана Давтяна, который не проиграл по ходу сезона ни одной игры. В середине турнира Арман так прокомментировал свое выступление: «Вообще, хорошо иду. Пока без поражений. Если так будет продолжаться, я не оставлю никому даже теоретических шансов». Он как в воду глядел. С такой игрой, вполне вероятно, Армана ждет большое будущее, и он успешно выступит на российском этапе WCG. «Да, Арман выступил фено-

менально, – заметил Алексей Бодягин. – За восьмилетнюю историю существования лиги еще никому не удавалось выиграть все игры чемпионата. И это несмотря на очень сильный состав первой лиги в этом году. Я считаю, что у него есть все для победы на WCG RP. Правда, шансы его не стопроцентные – это показал турнир в Питере, где Арман занял лишь третье место, да и в МФЛ было у него одно поражение, но не в регулярном чемпионате, а в кубке. Если от России сохранится квота в два участника на Grand Final, то, считаю, Арман способен забрать себе одну из путевок».

в воду глядел. С такой и	грой, вполне	ве-					•				
роятно, Армана ждет бол			ВЫ	ВЫСШАЯ ЛИГА							
и он успешно выступит на российском				Михаил Ришко шел к самому престиж-							
этапе WCG. «Да, Арман в	выступил фен	0-	НОМ	у титу	улу Мо	₽Л оче	нь долг	о. В п	рош-		
ВЫСШАЯ ЛИГА											
Игрок	Команда	И	В	Н	П	ЗМ	ПМ	Р	0		
Михаил "SHeVA"											
Ришко	Real Madrid	38	35	1	2	185	36	149	106		
Антон "Xalturshik"											
Яковлев	Deportivo	38	28	4	6	129	49	80	87		
Сергей "Ventura"											
Чернов	Juventus	38	28	2	8	122	66	56	86		
Алексей «Bodyagin_a»											
Бодягин	Inter Milan	38	25	3	10	108	67	41	78		
Вячеслав "Fossor"											
Мушкаев	Liverpool	38	24	6	8	139	78	61	77		
ПЕРВАЯ ЛИГА											
Игрок	Команда	И	В	Н	П	ЗМ	ПМ	P	0		
Арман "naG											
Armanius" Давтян	Bayer Leverkusen	38	38	0	0	196	42	154	114		
Александр											
"nsk.Updater.msk" Матвеев	Real Betis	38	31	4	3	167	53	114	97		
Антон "KresT"											
Никифоров	Firenze	38	30	3	5	137	60	77	93		
Александр "Krol"											
Фролов	Rangers	38	28	6	4	155	63	92	90		
Роман "MaJIbILLI"											
Савощенко	Schalke	04	38	27	2	9	123	63	60		
ВТОРАЯ ЛИГА											
Игрок	Команда	И	В	Н	П	ЗМ	ПМ	P	0		
Никита "bes"											
Бессарабов	Parma	38	30	1	7	133	50	83	91		
Кирилл "Xaxotun"											
Строганов	Rosenborg	38	26	4	8	130	67	63	82		

Rosenborg Максим "maxant" 138 79 Антоненко Panathinaikos 78 60 Владимир "vovan" Коваль PSV Eindhoven 38 24 6 8 107 64 43 78 Юрий "aNt * "

22

9

107

71

73

36

Айрапетов Пегенла:

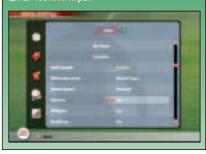
И – сыгранные матчи, В – выигрыши, Н – ничьи, П – поражения, ЗМ – забитые мячи, ПМ – пропущенные мячи, Р – разница забитых и пропущенных мячей, О – очки

38

Levante

НАСТРОЙСЯ НА НАШУ ВОЛНУ

Все матчи Московской ФИФА Лиги проводятся на уровне сложности World Class с длиной тайма — шесть минут с включенными травмами и карточками. Игровая скорость выставляется на Normal. Устав МФЛ запрещает выбирать форму, схожую по расцветке с формой противника. Право первого выбора, как и в настоящем футболе, у принимающей команды. Во время матча запрещается нажимать паузу в тот момент, когда противник владеет мячом. За все эти проказы администратор лиги имеет право принять решительные меры. Суровое наказание последует и за затяжку времени. Играя в МФЛ, нужно всегда помнить принципы честной игры.



лом победителю второй лиги и серебряному медалисту Первой, по мнению большинства участников, золотая медаль досталась заслуженно. За серебро и бронзу в последнем туре разгорелась нешуточная борьба. Около пяти игроков претендовали на медали. И если Антону Яковлеву удалось удержать свое второе место, то Вячеслав Мушкаев не сумел совладать с волнением и уступил бронзу. Сергей Чернов мощно окончил чемпионат, не проиграв ни одной игры в решающем походе, и впервые за пять лет участия в МФЛ завоевал медаль.

РИДИВЕННА ТРОИТЕ

В этом сезоне постоянным местом игр МФЛ был клуб **Max Games**. Участники остались довольны, как играми в целом, так и условиями, в которых они проводились. В связи с этим руководство лиги приняло решение о дальнейшем сотрудничестве с клубом. У МФЛ появится постоянная база, а это первый шаг к росту. Правда, не все так безоблачно. «Самая большая проблема – это отсутствие спонсоров для придания борьбе за высокие места, помимо морального, еще и серьезного материального стимула, – говорит Алексей. – Но мы с позитивом смотрим в будущее».

08 / ABFVCT / 2005 [165]



говой ярмарке или забастовке работников комплекса. Последним, напротив, 17, 18 и 19 июня пришлось хорошенько поработать. Ведь в «Олимпийском», с целью повеселиться и разнообразить скучные летние деньки, собралось несколько тысяч молодых людей Москвы и ближайшего Подмосковья. Собрались они с целью принять участие во втором молодежном фестивале

ностью. «Слияние».

разнообразия мероприятия уже не наблюдалось. Одной из немногих зон, не потерявших свое место спустя год, осталась площадка ВМХ'еров, соревнования которых спонсировала фирма Duracell. Справедливости ради заметим, что выступление профессионалов, периодически сменявших на <mark>площадке люби</mark>телей, пользовалось у публики большой популяр-

Duracell, кстати, подрядила на работу несколько зайцев из рекламного ролика, наглядно демонстрировавших, что станет, если постоянно заряжаться энергией батареек этой фирмы.

Велосипедная тема на этом, впрочем, не закончилась - на другом конце зала уютно расположились мастера велотриала. Ребята – в рамках чемпионата - преодолевали искусственные препятствия на время. Несмотря на то, что травм избежать не удалось, участники остались так же довольны, как и зрители.

которые за победу получали призы от компании Cheetos. Это, если ты не помнишь, такие чипсы, которые в обязательном порядке в перерыве между таймами жуют все настоящие футболисты. Последним на фестивале, кстати, постоянно мешали участники турнира по флорболу (это хоккей безо льда, с роли-





Лето'2006 вряд ли обойдется без «Слиятолько лучшим, сумевшим совлания», и маловероятно, что фестиваль смедать с волненинит свою прописку. Мы лишь надеемся, <mark>что в следующем году </mark>орг<mark>аниза</mark>торы выйем как на отборочных тудут на новый уровень, пр<mark>едлож</mark>ив посетителю что-то новое. Впр<mark>очем, к</mark>ак бы оно рах, так и в там ни получилось, (game)land всегда финале. Впрочем, ждет тебя на своих площадках. Бупроигравдет весело!

08 / ABTVCT / 2005

подарок бесплатное мороженое.

Впрочем, самые ленивые лаком-

ства от «Рамзай» могли и ку-

пить. Закончи я на этом свое

повествование, ты бы навер-

няка возмутился: «И что, там

не было (game)land'a?».

ч<mark>итатель. Был. Причем не</mark>

Как бы ни так, мой дорогой

10 CAMBIA

О «ТУРНИРЕ 10 ГОРОДОВ»

Вот уже почти четыре месяца прошло с тех пор, как стартовал «Турнир 10 городов», проводимый нашим издательским домом совместно с генеральным партнером, компанией Gigabyte. За это время мы успели побывать в Иркутске, Санкт-Петербурге, Перми, Красноярске и Нижнем Новгороде. И четыре месяца мы не устаем отвечать на огромное количество вопросов о турнире, которые вы, дорогие читатели, присылаете нам по электронной почте и задаете на форумах. Нередко вы спрашиваете об одном и том же, поэтому сегодня мы решили ответить на 10 самых задаваемых вопросов.



ЗАДАВАЕМЫХ ВОПРОСОВ

ВОПРОС Nº3 ГДЕ НАЙТИ ПРАВИЛА ТУРНИРА И КАК ЗАРЕГИСТРИРОВАТЬСЯ?

Все подробности и правила турнира находятся на официальном сайте www.tur10.ru. Здесь же ты можешь пройти регистрацию. Так что заходи, регистрируйся и участвуй!

ВОПРОС 1423 КОГДА ТУРНИР ПРОЙДЕТ В МОЕМ ГОРОДЕ?

Мы уже побывали в Иркутске (9 апре-ля), Санкт-Петербурге (30 апреля), Перми (4 июня), Красноярске (11 июня) и Нижнем Новгороде (25 июня). Впереди Новосибирск (13 августа), Екатеринбург (20 августа), Казань

(10 сентября), Краснодар (17 сентября) и Москва (22 октября).

почему так мало городов?

Мы бы с радостью приехали в каждый город, где читают и любят наши журнал. род, тде читают и любит нави журнал. Но, к сожалению, на все не хватает сил и времени. Надо же еще и журнал успевать делать. В следующем году мы проведем турнир в других городах.

СКОЛЬКО УЧАСТНИКОВ?

По нашим правилам, в турнире могут принимать участие не больше 128 человек. И как показывают прошедшие праздники, количество почитателей **Qu**ake III Arena, желающих побороться за призы, в выбранных городах не превышает этого числа. Самым многолюдным стал турнир в Нижнем Новгороде. В уютном интернет-центре «6 этаж» на протяжении 9-ти часов мы общались, разыгрывали призы, наблюдали за боями на большом экране с почти двумя сотнями парней и девчонок.

PA3BE ВОПРОС №8 ГДЕ ПОСМОТРЕТЬ ФОТОГРАФИИ С ПРОШЕДШИХ ТУРНИРОВ? Фотографии выложены на сайтах www.tur10.ru, www.fragged.ru, www.6etag.ru, www.gigabyte.ru. Кстати, там же можно найти отзывы тех, кто участвовал в турнире. КТО ПОБЕДИЛ? Под торжественные звуки фанфар объявляем имена победителей в пяти городах. **ИРКУТСК** 2 место – Игнат Разномасцев; 3 место – Дмитрий Оширов. САНКТ-ПЕТЕРБУРГ 1 место – Андрей Дмитриев; 2 место – Дмитрий Гулин; 3 место – Антон Латышев. ПЕРМЬ 2 место – Алексей Первушин; 3 место – Александр Батраков. КРАСНОЯРСК 2 место – Станислав Кащеев; 3 место – Алексей Раббе. нижний новгород 1 место – Михаил Ложкин; 2 место – Артем Калашников; 3 место – Евгений Хуртин. ВОПРОС №9 КАКОЙ ГОРОД ВАМ ПОНРАВИЛСЯ БОЛЬШЕ ВСЕГО? Каждый город хорош по-своему. В Иркутске, например, принимающая сторона после турнира пригласила нас в ночной клуб «Мегаполис», где в чилл-ауте долго рассказывали о том, что в следующий раз нужно обязательно побывать на Байкале. В Красноярске запомнились ведущие праздника, которые шутили без перерыва, не давая участникам турнира заскучать ни на секунду. Бедные читатели даже на руках ходили. А в Перми интерес к киберспорту настолько велик, что организаторам пришлось давать интервью и телеканалам, и радиостанциям, и местным газетам. ЧТО БУДЕТ НА ФИНАЛЕ В МОСКВЕ? В Нижнем Новгороде турнир проходил в Люди, отвечающие за организацию мероприятия, ни в какую не соглашаются современном интернет-центре «6 этаж», который очень похож на московские и пирассказывать, что ждет участников на финале в октябре. Удалось лишь узнать, терские интернет-центры **Cafemax**, в кочто для победителя готовят СУПЕРПРИЗ, а для зрителей шоу с розыгрышем много-численных призов от партнера акции – компании IRIVER. Так что нам, как и теторых обычно проходят «Дни читателя». Поэтому мы чувствовали себя как дома. Хотим поблагодарить всех наших партнеров. Без вас нам не удалось бы провести турниры на таком уровне! бе, остается дождаться октября. 170 08 / ABTYCT / 2005





9-ая Московская Международная Автомобильная Выставка

9th Moscow International Motor Show

24 - 28 августа 2005

24 - 28 August 2005

Выставочный комплекс ЗАО "Экспоцентр" на Красной Пресне, Москва

Exhibition Complex of Expocentr, Krasnaya Presnya, Moscow, Russia

Организаторы / Organisers:





При поддержие / upported by









При содействии / Assisted by:







В Южной Корее онлайновая игра стала причиной смерти четырехмесячного ребенка. Муж и жена оставили спящую дочь дома и отправились в интернет-кафе, чтобы поиграть в World of Warcraft. Они планировали провести в кафе час или два - обычно ребенок даже не замечал их отсутствия. Однако игра затянулась и, когда родители вернулись домой, девочка была мертва. Младенец задохнулся. Пара арестована полицией, близится суд. Скандал вокруг нерадивой семьи набирает обороты, а супругов ждет строгое наказание.





Спрос на наркотик EverQuest по-прежнему остается высоким. Уступая мольбам геймеров, Sony Online Entertainment готовит к релизу десятый по счету адд-он к игре, который носит подзаголовок **Depths of** Darkhollow. Помимо традиционных новых миссий, локаций и монстров (есть даже Заводные гномы и Оборотни), подписчикам EverQuest обещана возможность превращаться в некоторых монстров, чтобы взглянуть на мир по-новому и сразиться с еще более отвратительными тварями. Depths of Darkhollow появится в продаже в сентябре.

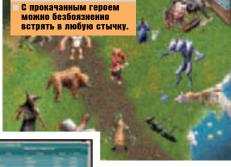
🔰 ГЕРОИ НАПРОКАТ





жей, оружия, брони и артефактов давно и повсеместно распространена.
Однако американская компания **GamePal** из Мичигана предлагает геймерам совершенно новую услугу – прокат могучих, прокачанных героев. GamePal принадлежат 50 аккаунтов в 14-ти популярных MMORPG, включая World of Warvraft, EverQuest, Star Wars Galaxies, City of Heroes и Ultima Online. Теперь любой «желторотик» может положить на депозит 300 баксов залога и

и *Ultima Online*. Теперь любой «желторотик» может положить на депозит 300 баксов залога и арендовать доступного супергероя за 150 долларов в месяц. Он насладится игрой, не тратя время на прокачку собственного персонажа. Если геймер не нанесет никакого вреда герою (не допустит понижения его уровня, не растеряет



«шмотье» и не нарушит правила MMORPG), ему вернут залог.

Услугу, предлагаемую компанией GamePal, уже окрестили «виртуальным туризмом». Отношение к новому явлению в онлайновом мире – неод-

нозначное. Многие считают, что в таком бизнесе нет ничего зазорного. Мол, берут же люди машины напрокат. Издатели MMORPG пока не определились со своей позицией по вопросу.

- Все это сильно смахивает на нарушение правил игры, - задумчиво говорит **Крис Крамер** (Chris Kramer), отвечающий за связи с общественностью в компании **Sony Online Entertainment**.

В суд пока никто ни на кого не подает. Если дельце выгорит, новые компании, работающие по схеме GamePal, станут появляться, как грибы после дождика.

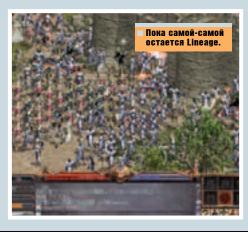
№ ДВА МИЛЛИОНА В КАРМАНЕ



В середине июня онлайновая ролевая игра **World of Warcraft** перемахнула умопомрачительный рубеж – два миллиона платных подписчиков. Не спешите бить в барабан и кричать о рекорде Гиннесса. У южнокорейской **Lineage** все еще больше подписчиков, и пока MMORPG от **Blizzard Entertainment** нельзя назвать самой популярной онлайновой игрой. Впрочем, это – дело времени. World of Warcraft продолжает победоносное шествие по серверам мира. Недавно в игру вступил Китай. Полностью локализованная версия игры продает-

ся всего за 30 юаней (приблизительно 4 доллара), а оплата снимается по почасовому тарифу. Во время китайского бета-теста количество одновременно подключенных пользователей превысило 500 тысяч человек. В ближайших планах Blizzard значится освоение Гонконга, Тайваня и Макао.

На очереди и релиз первого адд-она к World of Warcraft. Главный продюсер игры **Шейн Да-бири** (Shane Dabiri) сделал эту новость официальной: «Хочу заверить игроков: адд-он в разработке, и скоро мы расскажем о деталях».



[172]

🔰 НОВЫЕ ЖЕРТВЫ «МАТРИЦЫ»

Смедли доволен сделкой

c Warner Bros.

Бэтмен отныне играет

Паук подкрался

за команду Sonv.



продают вместе с PlanetSide.

Игровая индустрия переживает бум онлайновых игр. Впрочем, некоторым компаниям они принесли лишь убытки. Так, Warner Bros. **Interactive Entertainment** распрощалась с The Matrix Online спустя три месяца после запуска игры. Компания потратила больше 20-ти миллионов долларов и не смогла вернуть даже десятой доли. The Matrix Online была весьма прохладно встречена геймерами - сначала те раскупили 43 тысячи экземпляров игры за месяц, а затем продажи ухнули вниз. Даже загадка «Кто убил Морфеуса?» не смогла повысить интерес игроков к The Matrix Online. В результате WBIE пришлось расстаться с разрекламированной MMORPG. Ее продали Sony Online Entertainment.

В середине июня «братцы Уорнеры» объявили о том, что принадлежащая им студия Monolith Productions покидает рынок онлайновых многопользовательских

игр. Как оказалось. студия трудилась не только над горемычной The Matrix On-

08 / ABFYCT / 2005

line, но и над неанонсированной MMORPG по лицензии компании DC Comics. Бэтмен, Супермен и Чудоженщина - вот три столпа, на которых держится могущество DC Comics. Игра о Бэтмене и Супермене в одном флаконе должна выйти на РС и консолях нового поколения в самом конце 2007

года. Это означает: пока все ограничивается парой эскизов и наброском концепции и работы над DC Comics Online только-только стартовали.

- Нам только на руку то, что только что вышел «Бэтмен: Начало», в следующем году на экраны

вернется Супермен, а за ним и Чудо-женщина, - заявил президент SOE **Джон Смедли** (John Smedley).

Злые языки уверяют, что лицензию на MMORPG отдали Sony Online Entertainment 3a смешные деньги, но с условием покупки The Matrix Online. Доля правды здесь есть. Среди онлайновых игр о супергероях ожидается большая конкуренция. City of Heroes от южнокорейской NCSoft уже отняла часть потенциальной аудитории. Кроме того, два года назад издательство Vivendi Universal Publishing обзавелось правами на героев Marvel Enterprises: Человека-Паука, Халка и Людей Икс. Так что DC Comics Online не обещает гарантированную прибыль.

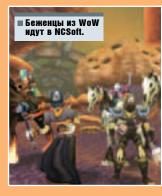
Пока не идет речи о закрытии The Matrix Online. Ведь Sony Online Entertainment справедливо считают лидером на рынке онлайновых многопользовательских игр. Компания намерена реинкарнировать и детище Monolith Productions. В частности, The Matrix Online отныне вклю-

чена в сервис Station Access Pass - за 22 доллара в месяц геймеры имеют доступ ко всем онлайновым играм Sony, включая Ever-

Quest, EverQuest 2, PlanetSide и Star Wars Ga*laxies*. У сервиса более 600 тысяч подписчиков, и наверняка часть из них попробует на вкус The Matrix Online.

A студию Monolith Productions накрыла волна увольнений.

Двадцать пять сотрудников удалось устроить в Sony Online Entertainment - кто-то же должен поддерживать The Matrix Online в рабочем состоянии. Всего же из 200 работников студии будет уволено порядка 80-ти человек. Можно только представить, как они ненавидят «Матрицу».



World of Warcraft BOT-BOT станет самой популярной MMORPG в мире. Казалось бы, разработчики из студии **Blizzard Entertainment** должны жить припеваючи. Ан нет, бегут к конкуренту, издательству NCSoft. Корейцы, переманивающие к себе дизайнеров, даже открыли представительство в Ирвине, чтобы близзардским дизайнерам не пришлось переезжать в Техас, где расположена головная американская контора NCSoft. Новые сотрудники работают над неанонсированным проектом, а на сайте Blizzard сильно увеличился раздел вакансий.



за пять, онлайновая ролевая игра Ultima Online по праву считается старейшей из ныне отправлять «Ультиму» на покой. 30 августа, одновременона Ultima Online:

Mondain's Legacy, нас познакомят с новой играбельной расой - эльфами. Кстати, любой геймер сможет превратить своего персонажа в эльфа, но для этого ему придется миновать цикл серьезных испытаний.

В игровом мире, где год идет действующих и сохранивших популярность MMORPG. Что удивительно, издательство Electronic Arts не спешит но с релизом седьмого адд-

[173]



ONLINE | ФЛЭШ-РОЯЛЬ

Каких только подборок игр мы не делали для этой рубрики! Были и римейки известных хитов, и музыкальные игры, и флэш-забавы, где во главу угла поставлен юмор. Однако на этот раз мы не стали ограничивать себя какими-либо рамками. Нет, фантазия все еще с нами и различных тем в достатке. Но для того чтобы засесть за флэш-игру достаточно лишь одного фактора – чтобы геймплей был на высоте. В конце концов, никто не ждет от подобных игр чего-то сверхъестественного. Проведем параллель с всем известным шоколадным батончиком или растворимыми кашами. Их трескают, чтобы заморить червячка по-быстрому, а к флэш-играм обращаются в том случае, когда надо убить минутку. Так что если на работе выдался перерыв (или учитель информатики умчался из класса по делам государственной важности) – не тормози, а следуй по ниже приведенным ссылкам.

ПЕРЕРЫВ НА ФЛЭШ

Сделай паузу – поиграй



HOMERUN

http://www.wagenschenke.ch/HomeRun.swf

отпекий – это шедевр. Загрузив ссылку, ты можешь удивиться, с чего мы разбрасываемся столь громкими заявлениями. Мол, игрушечка простая, сделанная за два дня на коленке, да и не оригинальная. Не согласимся. Шедевры разными бывают. «Черный квадрат» Малевича видел? Да-да, ту самую картину, которая по халатности работников музея два месяца выставлялась в перевернутом виде. Так вот, любой искус-

ствовед скажет, что «Черный квадрат» – это мастерпис, а Малевич – гений.

В HomeRun сочетаются юмор и увлекательный геймплей. Задача проста – провести пьянчужку от рюмочной до дома, не дав ему свалиться на землю. Подлюка домой идти явно не желает и так и норовит прилечь отдохнуть. Рекорд редакции – 59 метров. Побьешь?

Игра в оффлайне: Нет Оценка: 5



DE-ANIMATOR

http://artscool.cfa.cmu.edu/~lee/deanimator.html

огласно заверениям автора **De-Animator**, игра сделана по мотивам рассказов американского хоррормастера **Говарда Лавкрафта** (Howard Lovecraft). Реаниматор Герберт Вест себе на беду преуспел в экспериментах по оживлению мертвечины, и теперь эта самая мертвечина против него ополчилась. Зомби наступают на Веста, а реаниматор, словно Чапай в окружении, отстреливается из пост

ледних сил. Мертвякам нет числа. Но и патроны в револьвере Веста не заканчиваются. Расправляться с зомби было бы совсем легко, если бы оружие не нуждалось в перезарядке. И знаешь, те несколько секунд, которые уходят на перезарядку, самые чудесные в De-Animator. Не сказать, что особо страшно, но тревожно.

Игра в оффлайне: Нет Оценка: 4



NAME THAT GAME

http://www.pbs.org/kcts/videogamerevolution/arcade/name/name that game.swf

ате That Game – игра не для всех. Мы поставили ей «четверку», ты же можешь удостоить ее нелестной оценки «полная лажа». Все зависит от того, насколько хорошо ты знаешь игры, о которых «РС ИГРЫ» рассказывают в рубрике «Ретро». Если братцы Марио и Рас-Мап вызывают у тебя лишь зевоту, а не учащенное сердцебиение, лучше не связывайся с Name That Game. Этот же совет относится и к тем, кто только что спалил

свою звуковую карту. Почему? В Name That Game тебе проигрывают звуковой файл и предлагают отгадать, из какой игры выдран сэмпл. На выбор даются три варианта ответа. Сложность вопросов растет с каждым раундом, но истинный эрудит всегда отличит **Space Invaders** от **Frogger**. Так что лучше прислушивайся и напрягай память.





SQUARES 2

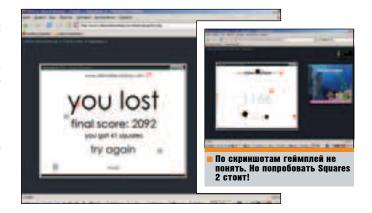
http://www.albinoblacksheep.com/flash/squares2.php

ассказывая о **Squares 2**, невозможно не вернуться к творчеству Казимира Малевича. Главный герой этой игры – черный квадратик. И сама Squares 2 выдержана в изыскано минималистическом стиле. Сразу видно, игру делал человек со вкусом. Ничего лишнего, только простые геометрические фигуры и увлекательный геймплей.

Итак, ты – всего лишь черный квадратик. Вокруг тебя носятся другие черные квадратики.

Их надо собирать. Также вокруг полным-полно красных квадратов и кругов. Их трогать ни к чему – игра прерывается мгновенно. Твоя задача – продержаться в поле как можно дольше и набрать максимальное количество очков. Сложность и скорость бесконечной игры, естественно, повышается с каждой секундой игры.

Игра в оффлайне: Нет Оценка: 5



TOP SECRET KID'S INTERFARE ESCAPE

http://www.superdudes.net/games/interface_escape/pop.php

екий Сверхсекретный Малыш заплутал на просторах сети. Его, бедолагу, засосало... в собственный ноутбук. Он угодил в некое астероидное поле и теперь вынужден добираться домой «огородами», сигая с астероида на астероид.

Top Secret Kid's Interfare Escape – это не аркада, как может показаться на первый взгляд, а увлекательная логическая игра. Главное в ней: правильно выбрать угол прыж-

ка, рассчитать траекторию с учетом возможных препятствий и подспудно нахватать бонусов. На некоторые астероиды можно попасть лишь рикошетом, поэтому надо держать в уме и угол отскока. Приключения Сверхсекретного Малыша длятся несколько десятков уровней, а количество жизней ограничено, так что сначала думай, потом прыгай.

Игра в оффлайне: Нет Оценка: 4



08 / ABTYCT / 2005 [175]

ONLINE | GUILD WARS

«Поход через горный перевал Яков оказался чистой воды авантюрой. Старшина отряда, умудренный опытом монах, предупреждал группу об этом заранее. Им бы еще экипировку получше раздобыть да умения свои как следует отточить. Ан нет, понадеялись на счастливый случай и решили испытать судьбу. И если бы элементалист позабыл свою книжку с заклинаниями огня - армии созданий льда могли бы стать непреодолимым препятствием...»



Андрей Теодорович

Заметки у бивуака. Том первый



ПРЕМЕН ВРЕМЕН

Все они пережили падение Аскалона. То были тяжелые времена, которые повергли страну в пучину кровавого хаоса. Со временем город стал оживать, туда стали стекаться добрые рыцари, торговцы, наемники, книгочеи... На опустевших и разрушенных улицах снова появились люди. Эти четверо - монах, элементалист и пара воинов - встретились на центральной площади Аскалона. Каждый из них преследовал какие-то свои интересы, но все они понимали одно вместе им будет гораздо проще в этом мире. Обычная история, подобных ей очень много было в здешних краях. И была бы она предана забвению, как и многие другие, если бы наблюдательный элементалист не начал летопись приключений. Впрочем, сидя у бивуака на горном перевале, делать и так особо нечего...

МАНЧКИНАМ ПРОСЬБА НЕ БЕСПОКОИТЬСЯ

Почти целый месяц ушел на эксперименты с классами. После прокачки каждого персонажа хотя бы до 10 уровня стало ясно одно: элементалистов разработчики любят больше всего. Иг-





рать за них и проще, и приятнее (во всяком случае, пока что), чего точно не скажешь о рейнджерах. При соло-игре вся тактика за этих товарищей сводится к примитивному «ударилотбежал», а в партии их особо никто не берет. За ненадобностью.

На «тренировочном» острове мой элементалист Q Тиzoff был прокачан до 10 уровня всего за два дня игры, после чего я решил поскорее депортировать его из этого «лягушатника» в основной мир. Главной целью игрока в *Guild Wars*, кстати, является отнюдь не достижение левелкапа (максимального уровня), а поиск сильных заклинаний и умений. Вот на это как раз и уходит уйма времени, поскольку приходится либо зарабатывать астрономические суммы, либо выполнять вереницы длиннющих квестов. А иначе в PvP – ни гугу. В этом режиме для персонажа можно выбрать исключительно «открытые» в обычном Roleplay скиллы.

П СЕРДЦА ЧЕТЫРЕХ

С недавних пор местное игровое сообщество поделено по территориальному признаку, причем довольно тщательно. Например, на европейском сервере будут английские, французские, немецкие кварталы... Подход в чем-то грамотный (геймерам легче общаться с соотечественникам на родном языке), зато вот найти соратников для группы стало еще тяжелее.

Тем не менее, элементалист Q Tuzoff еще в Аскалоне был приглашен в группу перед одним из рейдов. Разделение опыта в группе полностью компенсируется успешной и сплоченной работой команды. Несмотря на то, что каждому из нас осталось не так уж много до 20 уровня, мы поставили перед собой задачу полностью исследовать карту мира и организовать русскоязычную гильдию Drunken Bears. Если что – присоединяйся!

🛾 ОБНОВЛЯТЬСЯ ЛЕГКО

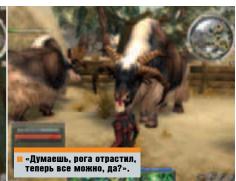
Все обновления в *Guild Wars* осуществляются быстро и просто благодаря удобной системе **Steam**. Любые изменения происходят в реальном времени, пользователям не приходится сталкиваться с часовыми простоями серверов и заниматься выкачиванием файлов огромных размеров. Вся информация загружается на компьютер лишь по мере ее использования. Например, если произошли какие-либо изменения в отдаленной локации, то подгрузка начнется только тогда, когда ты в нее отправишься.

Благодаря Steam клиент установки занимает максимально мизерный для проекта подобного плана объем – всего 72 килобайта. Браво, ArenaNet!









08 / ABFVCT / 2005 [177]

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ | LADA RACING CLUB



Не изменяя нашим традициям, мы снова приветствуем тебя, дорогой читатель, на страницах журнала «РС ИГРЫ»! Дата выхода проекта все ближе. Команда настолько занята работой, что порой у нас даже нет времени на то, чтобы бросить «Привет!» коллегам. Но информации, о которой можно рассказать в дневниках, от этого меньше не становится!

В долгих спорах каждый пытается отстоять свою точку зрения и получить статью на свою излюбленную тему. Однако в этом выпуске мы затронули проблему, которая волнует всех в одинаковой степени: и нас самих, и виртуальных автомобилистов, а если статью дочитают до конца реальные гонщики, то заинтересует и их. Уверены, ты уже догадался о том, что мы расскажем о тюнинге автомобилей в Lada Racing Club.

Текст: команда Lada Racing Club

Когда идея создания подобного проекта только зрела в наших умах, мы знали наверняка лишь одно: машины необходимо будет тюнинговать. Тюнинговать не только внешне, но и внутренне, превращая автомобиль не только в красивого, но и быстрого железного коня. Также мы отчетливо понимали, что сделать тюнинг нужно будет максимально реалистично, и не только в отношении физического поведения машины, которое будет зависеть от замены той или иной детали. Для настоящего реализма нужно заста-

вить игрока понять: все, что он делает со своей машиной в игре, можно сделать и в реальной жизни. Над этой задачкой мы долго ломали головы, хотя решение проблемы лежало на поверхности, нужно было лишь хорошенько оглянуться.

МАШИНА В ПОДАРОК

Когда мы получили лицензию от «**ABTOBA3A**» на использование внешнего вида автомобилей, мы поняли, что по такой же схеме можно работать с компаниями, которые занимаются тюнингом машин. Ведь мы можем постараться получить

официальное разрешение на использование их брендов в игре, а также на исполь-

зование внешнего вида их продукции. Плюс к этому, перед нами сразу же открывались чудесные горизонты дальнейшего сотрудничества: можно использовать для работы фотографии реально существующих тюнингованных машин, можно консультироваться по поводу различных технических характеристик, а также предлагать и свои новые разработки для воплощения их в реальной жизни. И самое главное - призовой автомобиль. Идея с розыгрышем тюнингованного авто родилась, наверное, немногим позже, чем идея создания проекта. А с такой мощной поддержкой, которую нам могли оказать тюнинговые компании, это мечта имела все шансы на то, чтобы стать реальностью. Взвесив все «за», не обнаружив ни одного «против», мы ринулись в бой.

У КОГО ТЮНИНГОВАТЬ?

Ни для кого не секрет, что в Москве компаний, занимающихся тюнингом автомобилей, пруд пруди. Однако среди огромного разнообразия существуют такие фирмы, которые давным-давно зарекомендовали себя как среди простых автомобилистов, так и среди настоящих стритрейсеров. Конечно же, мы решили сотрудничать именно с такими, легкоузнаваемыми компаниями.

вольно большое количество представителей фирм знакомы с компьютерной тематикой и с удовольствием гоняли в обе части **Need For Speed Underground**. Известие же о том, что мы делаем симулятор с отечественными автомобилями, в котором можно будет покататься по Москве, заставило их обрадоваться и понять все плюсы дружбы с нами.

Мало помалу список наших именитых партнеров начал пополняться, и уже в первых интервью мы с гордостью могли щеголять такими названиями, как **LitCompany**,

ProSport, Clutchnet, SVR, Proma и так далее. Мы начали активно собирать информацию об их продукции, советоваться в технических вопросах со специалистами, фотографировать с различных ракурсов детали авто и воссоздавать все

это в программе **3dMax**.

Однако не все производители тюнинговых товаров оказались такими сговорчивыми. Официальные предста-

[178]

08 / ABFYCT / 2005





И снова здравствуй, товарищ! Из прошлого агитационного листка, опубликованного в 6-ом номере журнала, ты мог узнать некоторые интересные факты процесса создания игрового мира You Are Empty. Сегодня речь пойдет о противниках, с которыми предстоит столкнуться всем исследователям

превращаются в монстров. Но предложить сделать, скажем, из сварщика гибрид человека и сварочного аппарата легко. А вот сделать так, чтобы он интересно смотрелся и правильно воспринимался намного сложнее. И тут дело не в начальной идее, не в качестве исполнения модели, а в характере самого персонажа. Чтобы герой вышел убедительным, разработчик должен в него поверить. Поэтому случайных личностей в нашей ог, тамы игре нет. У каждого противни-ка или NPC есть своя предыстория. Необязательно она сообщается игроку, но служит необходимой предпосылкой к правильному выстраиванию характера, от которого зависит и внешний вид, и поведе-

dictaria internativa internativa internativa

раздражитель, вмешивающийся в их странную систему. Стоит отметить, что процесс выискивания в городских обывателях каких-то демонических черт оказался не так прост. Приходилось, сродни Стивену Кингу (Stephen King), вытаскивать на свет божий разнообразные скелеты из шкафов, в голове извращать личности, перекручивая их сущность.

Вот, к примеру, Водолаз. В «нормальном», привычном для нас мире водолазы в сво-





#####*****



бодное от работы время живут на суше, а по долгу службы спускаются в холодные глубины. Там они кого-то спасают, ищут нечто полезное, что-то чинят и т.д. В игре же все наоборот. Водолазы живут под водой, а на сушу выбираются на работу. Привлекает их, как правило, разнообразный ненужный хлам, из которого они сооружают свои подводные селения. Случайных свидетелей своих деяний они предпочитают забирать с собой (разумеется, вопреки желанию последних).

Другой характерный пример – Пожарный. В противоположность своему профессиональному предназначению он не тушит огонь, а наоборот создает пламя. Его главное вооружение – огнемет. В ближнем же бою он умело орудует топором.

Не менее примечателен Пионер. Персонаж создавался вопреки известному девизу: «Пионер - всем пример!». Если он и сможет послужить примером, то только дурным. Это вовсе не доблестный, розовощекий, оптимистичный мальчик с картинки, а пугливый, подлый и мерзкий человечек. Он не нападает на игрока сам, но привлекает при помощи горна других противников. При малейшей опасности для собственной персоны пытается убежать, чтобы чуть позже неожиданно выскочить из-за угла, вызывая очередную подмогу.

А Электрика мы и вовсе решили превратить в этакого паука, умело ползающего по проводам и атакующего игрока самонаводящимися шаровыми молниями.

Конечно, не обошлось без некоторых классических образов. Присутствие сексапильной дамочки является сегодня поэтому для восстановления практически непременным атрибутом любой игры. Наша медсестра постарается провести все необходимые для тебя процедуры. Разумеется, не спрашивая на то ни малейнего разрешения. Поэтому для восстановления промения в пришелось убрать. К примеру, толстяк Повар, ком торого можно было видеть на ранних скриншотах, вышел чересчур «человечным» и, скорее всего, не появится в игре (разве что мелькнет в

■ Сколько бы монстры не приклонялись перед нами, смерти им не избежать.

A ELO CUEUNUA

А теперь пару слов о том, как эти персонажи создавались. После проработки легенды, биография монстра во всех возможных подробностях рассказывалась концепт-художнику. Терпеливо выслушав пожелания дизайнеров, он уходил творить и возвращался с набором скетчей, набросков. Они обсуждались, корректировались, и согласованный во всех отношениях вариант отправлялся модделеру. 3D модель подвергалась дополнительным изменениям и уточнениям. Потом готовилась текстура, и только после этого готовый персонаж поступал в распоряжение аниматора. У последнего начинался затяжной творческий поиск. Как ни крути, статика - это одно, а «живая» моделька - совсем другое. Все движения: ходьба, бег, различные удары и т.д. должны соответствовать спроектированному характеру.

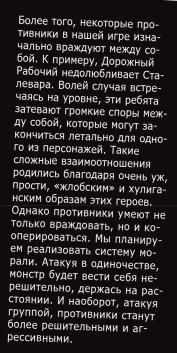
Кстати говоря, поначалу «бестиарий» **You Are Empty** получался чересчур разнообразным. Отдельные персонажи

«выпадали» из общего стиля. К примеру, толстяк Повар, которого можно было видеть на ранних скриншотах, вышел чересчур «человечным» и, скорее всего, не появится в игре (разве что мелькнет в роли NPC). Какие-то персонажи и вовсе остались на бумаге. Чиновник в строгом костюме, вооруженный зонтиком, казался отличной задумкой, но в игре мы его, что называется, «не увидели». Но было и такое, что персонажи возвращались из небытия. Когда-то забракованный по причине некоторой комичности Милиционер неожиданно привлек к себе внимание. Его появление удачно разбавило серьезность других противников.

■ Очень скорая помощь.

MOPAND H HENABHCTI

Такое разнообразие монстров не должно тебя пугать. В игре есть возможность стравливать противников друг с другом. Почему-то сегодня эту давнюю традицию зачастую неблагодарно забывают. А ведь как приятно устроить какуюнибудь пакость и наблюдать со стороны, как супостаты, забыв об игроке, устраивают собственную разборку.



Таковы, вкратце, факты биографий наших монстров. Мы старались придумать интересные и необычные образы, создать персонажей, которые обладают своей историей. Встретив на улицах опустошенного города очередного здоровяка, помни – у него тоже есть своя

судьба.

НАД ОШИБКАМИ

Если на секунду представить, что жизнь - это игра, в которую постоянно вмешиваются боги, то как раз получится история с исправлением багов в игре «Блицкриг II». Об этих неуловимых вредителях мы и раньше упоминали в «Дневниках разработчиков», но, пожалуй, в первый раз можем описать их столь подробным образом. Тем более, что финальный этап уже не за горами, ведь прошло бета-тестирование сетевого режима и сервера. И можно только представить, как весело могло бы все обернуться, если бы неисправленные баги остались в игре.

> Полковник Хауптваффен стоял на холме рядом со штабом и, поднеся к глазам бинокль, пытался осмотреть весь театр боевых действий. В этот момент он думал совсем не о том, почему же немецкая армия терпит поражение. На самом деле, полковник размышлял над тем, почему арена боевых действий называется «театром». На самом-то деле это настоящий цирк! Над головой протяжно загудели моторы советского бомбардировщика СБ-2. Полковник оторвался от размышлений и распорядился сбить вражеский самолет. В воздух поднялось несколько тяжелых «Тигров»...

> если приказать танку или группе танков атаковать самолет, то они взлетают и приступают к выполнению приказа в воздухе! Исправим, обязательно

смех командиров экипажей, которые еще переживали недавний полет. Тем временем, бомбардировщиком занялась зенитная артиллерия. Хауптваффен, все еще стоя на холме, перевел взгляд на луг. Определенно, со скотом было что-то не так. Нет, с овцами было все в полном порядке, а вот уши коров, казалось, летают в воздухе отдельно от головы. Может, союзники придумали какое-то новое оружие?!

- Да это тень от жаворонков в небе!
- Жень, это, типа, фан или экспертное заключение?
- Антоныч, я не знаю как это проверить. Отошлите тем, кто тени программил. Судя по виду, это куски от рогов. Пусть правят!



БЛИЦКРИГ II | ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ





«Наверное, сказывается усталость», – подумал полковник, который не спал с начала кампании. Уши плавно стали рогами и приклеились к головам коров. Дело шло к вечеру, стал накрапывать мелкий дождик. Хауптваффен подставил дождю изможденное лицо и закрыл глаза. Внезапно подул освежающий ветер. Когда полковник открыл глаза, привычного мира уже не существовало.

- Черт! Игра от ветра «упала»! – А если она так и будет «падать»?
- Не боись, все поправим не впервой. Полковник еще раз закрыл глаза, а когда открыл их снова, то все вернулось на свои места: и синее небо, и солнце, и советский бомбардировщик, летящий пузом кверху.
- «Это уже не усталость я тихо схожу с ума!», решил полковник. В это время танки добрались до заветного луга и командир первого «Тигра», видимо, решил попугать овец. Однако животные, которые прежде кидались врассыпную, едва заслышав шум гусениц, на сей раз продолжили мирно щипать травку. Танк остановился перед одной из овец, а затем внезапно дал газ, наехав на невинное животное. Овца даже ухом не повела, зато «Тигр» встал намертво.
- Ожидалось, что животные будут расступаться перед техникой. В чем дело?
 Хорошо, что не взрываются, как раньше. Ща все исправим!

Танк с усилием вырвался из цепких «объятий» овцы, которая тут же бросилась от него в сторону. В радиоэфире послышались шутки по поводу незадачливого экипажа первого «Тигра» и одобрительный гогот.

Экипаж второго танка взялся за корову. Травоядное мирно стояло прямо перед «Тигром» и вело себя совершенно не агрессивно. Хауптваффен отвернулся дать распоряжения зенитному расчету, а когда снова обратил внимание на луг, то вместо коров там лежали только груды камня.

- Коровы в душе камни!
- Не камни, а мусор. Уберите эту ерунду с луга!

Когда с коровами было покончено – овец никто трогать больше не решался – на поле откуда ни возьмись с лаем вылетела собака, опоясанная пат-

ронташем на 100 патронов. Кто-то из танкистов дал по ней очередь, и она рассыпалась на отдельные металлические кусочки.

- Ха-ха-ха! Это не собака, а киборг какой-то!
- Я вот хотел спросить, а откуда она стрелять собирается? Где у нее девайс инсталлирован?
- Хватит стебаться, это специально обученная партизанская собака-смертник. Только заряд у нее не сработал...
 Ничего не знаю, ни зарядов, ни
- Ничего не знаю, ни зарядов, ни смерти как у терминатора у нее быть не должно!

Нелепая смерть собаки никак не тронула полковника. Еще бы, после того как на твоих глазах исчезает Рейхстаг, уже ничего не удивляет. Вдруг луг дрогнул – словно рябь по воде, он покрылся огненными волдырями и затянулся дымом. Когда дым рассеялся, там стояли только обгорелые остовы танков, а из леса выезжали бронемашины противника и откуда-то стали ухать «сорокопятки». Высоту надо было удержать любой ценой, и полковник, несколько раз провернув ручку телефона, запросил подкрепление. Он произнес лишь одну фразу: «Фау-2».

Бой у подножия высоты был в самом разгаре. Противник пытался прорвать оборону нахрапом. Дождь продолжал накрапывать. В этот момент в воздухе послышался яростный, ни на что не похожий свист... «Вот оно!», - пронеслось в голове у Хауптваффена. Это было сущей правдой. Нечто клетчатое пронеслось на север, северо-запад. Однако прошло несколько минут и «Фау-2», развернувшись, понеслась в противоположную сторону. Многие командиры, как и полковник, задрав головы, с удивлением следили за ее маневром. Всем было интересно, почему она развернулась...

- Чего это с ней?

-Ты разве не знаешь? Ведь каждая «Фау-2» в душе – самолет, а под дождем они возвращаются на базу.

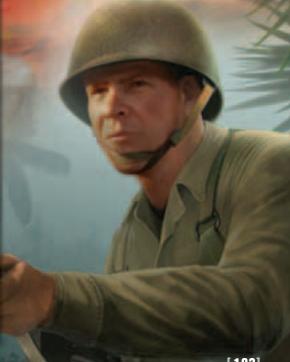
Где-то за горизонтом полыхнуло так ярко, что на секунду все наблюдатели просто ослепли. «У нас больше нет базы. Придется использовать другой способ», – мрачно подумал полковник и

направил три отряда пехоты и несколько легких танков зайти с тыла и уничтожить артиллерию врага. Вскоре огонь в лесу стих, а полковнику доложили, что орудия неприятеля захвачены. Однако пехота, захватившая пушки, ушла в неизвестном направлении.

«Баг-репорт. В сохраненном файле видно, что, если захватить тремя пачками пехоты пушку, то они начинают обслуживать орудие и уходят в неизвестном направлении. Не иначе, переметнулись к противнику!».

Постепенно бой стих. Полковнику удалось отстоять позиции, несмотря на то, что танки летали, пехота дезертировала, а «Фау-2» оказала отрицательное воздействие на исход боя. Хауптваффен распорядился вернуть танки на исходные позиции в ожидании новых атак, и машины медленно поползли по отвесным горам, оставляя после себя кислотного цвета дым.

– А я бы оставил. Мне нравится. Жаль только – игра у нас о Второй мировой...



М51 выпускает малошумный ПК

Компания **MSI** выпустила тонкопрофильный и тихий настольный ПК – *Hetis 915*. Его объем составляет менее 10-ти литров, а уровень шума на холостом ходу – всего 29 дБ. Модель имеет два слота *PCI-Express*, один из которых может быть использован для видеоадаптера, и совместима с процессорами *Pentium 4 Prescott (LGA775*). В чипсет *Intel 915GL* уже встроено графическое ядро *GMA 900*, поддерживающие *DirectX9.0*, что позволяет запускать на минимальных настройках некоторые современные игры (например, *Half-Life 2*) без дополнительной VGA-карты. Система

имеет множество портов ввода/вывода на своей передней и задней панелях: USB 2.0, IEEE 1394, звуковой выход на 7.1-каналов, SPDIF, S-Video, разъемы RCA, DVI и LAN. Кроме того, Hetis 915 снабжен кардридером 7-в-1. Для обеспечения тишины в новинке используется специальная конструкция плавной регулировки скорости вентилятора под названием Specific Linear Fan Speed Control. Благодаря этой разработке даже в режиме полной загрузки (приблизительно 75% от максимальной мощности процессора) новинка от MSI производит совсем немного шума - не более 48 дБ.



С Yonah'ом ноутбуки станут на треть компактнее

В начале 2006 года **Intel** выпустит *Pentium М* в версии *Yonah*, который, по словам официальных представителей компании, будет как минимум на 20% быстрее своего предшественника на ядре



Dothan. Новый мобильный «камень» станут изготавливать по нормам 65-нм технологического процесса, а старшие версии новых чипов будут обладать двумя ядрами и поддерживать 64-разрядность. Процессор появится в рамках платформы Napa, необходимыми элементами которой станут чипсет Calistoga и Wi-Fi-модуль Golan, поддерживающий 802.11a, b, g и п (для поздних версий) стандарты. Потребление энергии снизится на 31%, что позволит уменьшить вес и габариты ноутбуков на одну треть и увеличить время автономной работы до 8 часов. Уже сейчас известны приблизительные цены на Yonah. Например, одноядерный Pentium M x18 с частотой 1,67GHz, шиной 667GHz и кэшем объемом 2Мb будет стоить \$209.

8 тысяч «nonyraeв» от ASUS

22 июня, в день анонса нового графического чипа *G70* от **nVidia**, большинство производителей представили свои видеокарты на его основе. На общем фоне выделяется модель *ASUS EN7800GTX*, которая обладает следующими частотными характеристиками: GPU – 470MHz (на 40MHz выше референсной!), а видеопамять DDR3 объемом 256Mb – 1,2GHz (2x600MHz). Судя по надписи на коробке, с подобной платой можно получить 7930 баллов в 3DMark05, что сравнимо со скоростью работы двух карт *GeForce 6800 Ultra* в режиме *SLI*. У EN7800GTX есть технологии *Microsoft DirectX 9.0, Shader Model 3.0* и *OpenGL 2.0* и оснащается современным набо-

ром интерфейсов: Dual VGA, DVI, HDTV и Svideo. К устройству прилагаются три игры: Project Snow Blind, XPand Rally и Joint Operations. У новинки есть фирменная технология оптимизации качества изображения Splendid Video Enhancing Technology, система трансляции видеофрагментов через сеть

ментов через сеть

GameLiveShow и интернет-пейджер GameFace Messenger. Цена пока не была объявлена.



Мировой лидер в производстве мониторов, компания **Samsung**, представила две модели, обладающие чрезвычайно малым временем отклика – 4 мс. В данном случае, по словам представителей компа-

нии, речь идет о переключении между оттенками серого цвета. Такого эффекта инженерам удалось добиться с помощью нового чипа RTA (Response Time Accelerator). Новинки с размером экрана по диагонали 17 и 19 дюймов получили названия SyncMaster 178В и 198В соответственно. Сроки их появления в продаже и ориентировочные цены пока неизвестны. Одновре-



менно с Samsung, 17-дюймовый ТFT-дисплей с реакцией пикселя 4 мс выпустила и **ASUS** – **PM17TU**, а самые первые мониторы со столь низкой латентностью стала продавать весной этого года компания **ViewSonic** – это модели **VX724** и **VX924** (17 и 19 дюймов)).

Saitek выпускает игровую мышь

«Сверхскоростная» мышь появится в ближайшем будущем в модельном ряду компании **Saitek**. Девайс с простым и ясным названием *PC Gaming Mouse* обладает крайне воспримчивым сенсором с разрешением 1600 DPI. На корпусе, основание которого во время движения светится голубым цветом, расположены семь управляющих клавиш, причем одна из них предназначена для оперативного переключения чувствительности. Сделано это для того, чтобы в тех игровых ситуациях, где требуется точность, а не ско-

рость (например, когда целишься из снайперской винтовки), можно было легко снизить разрешение. В комплекте с манипулятором идет комплект

драйверов. Мышь окажется на прилавках в сентябре 2005 года по цене \$30.

[184] 08 / ABIVCT / 2005

Полтерабайта от Seagale

Похоже, что очень скоро на рынке винчестеров произойдет своеобразная деноминация такого понятия, как «гигабайт». Флагманский винчестер от компании **Seagate** из семейства *Barracuda 7200.9* объемом в полтерабайта позволит переписать информацию со 100 DVD дисков или разместить примерно 1,8 млн. фотографий по 300Кb каждая! Новичок относится к «настоль-

ной» линейке жестких дисков и оптимизирован для взаимодействия с технологией Hyper-Threading и двухядерными процессорами. Представители этой серии оснащаются 16Mb буфером (для старших моделей), работают со скоростью шпинделя 7200 об/мин, поддерживают Serial ATA-II и обладают емкостью 40, 80, 120, 160, 200, 250, 300, 400 и 500Gb. Поставки винчестеров начнутся в конце лета, но цены на них пока неизвестны. Помимо Seagate, диски объемом 500Gb выпустили также компании Maxtor и Hitachi.

Apple переходит на процессоры Intel

Если бы эта информация появилась 1 апреля, поклонники **Apple** наверняка расценили бы ее как хорошую шутку. Однако сейчас им не до смеха - компьютеры с яблочной символикой действительно «пересядут» на процессоры Intel, а президент Apple Стив Джобс (Steve Jobs) пообещал больше не поджаривать «Пентиумы» в своих рекламных роликах. Как заявил Джобс, пользователи «Макинтошей» ничего не потеряют, так как главная ценность данной архитектуры заключается в операционной системе Mac OS X, а ее адаптированная под x86 версия уже готова. Главными причинами разрыва Apple и IBM (прежнего поставщика «камней») стали высокое тепловыделение и низкая скорость последней модели процессора PowerPC - G5. Он грелся как печка (тепловой пакет - около 100 ватт), работал недостаточно быстро и плохо подходил для компактных решений. В противовес этому, у Intel есть Pentium M, а вскоре ожидается и его более совершенный наследник (Yonah), что позволит конструкторам Apple существенно снизить габариты ноутбуков и bareboneсистем. Пока сложно сказать, насколько удачной станет «яблочная революция», однако за пользователей традиционных персональных компьютеров можно только порадоваться - с фирмой Apple, играющей теперь в одной со всеми команде, вряд ли соскучишься.



Производительный ноутбук от Асег

В ряду «игровых» ноутбуков очередное пополнение – семейство моделей Acer TravelMate 4650 на базе чипсета Sonoma с видеоадаптером nVidia GeForce Go 6600 (объем памяти – 64Mb). В лэптопе реализован также целый ряд инноваций: во-первых, технология Acer Signal Up, которая улучшает качество беспроводной передачи данных по протоколам 820.11 b/g за счет антенны особой формы в передней крышке ноутбука. В конструкции также предусмотрен отсек AcerMedia Bay для установки второго жесткого диска емкостью 100Gb, батареи или оптического накопителя. Ноутбуки TravelMate 4650 оснащены процессорами Intel Pentium M Dothan, оперативной памятью DDR2, изогнутой «в форме улыбки» клавиатурой Acer Fine Touch, дисплеем 15» SXGA+ с разрешением 1400х1050 точек и дисководом DVD-RW. Владельцу ноутбука предоставлен целый набор

современных интерфейсов: кардридер 6 типов, инфракрасный порт, Bluetooth, 820.11 b/g и цифровой выход на монитор DVI. Вес модели составляет 2,84 кг, а время автономной работы со стандартной батареей – 3,5 часа. Мобильные компьютеры серии 4650 уже доступны в России по цене от \$1999.

Sapphire: «ядерные» методы охлаждения

Системы охлаждения, работающие на жидком металле, до сих пор применяли в основном в ядерных реакторах. «А почему бы нам не использовать это в видеокартах?» – подумали в компании Sapphire Technology и выпустили две модели серии Blizzard – Radeon 850XT и Radeon 850XT Platinum Editions. Графические адаптеры оснащены памятью GDDR3 объемом 256Mb и работают на частотах 540MHz (ядро) и 1180MHz (память). Неизвестный металлический теплоноситель (предположительно галлий) уносит в 65 раз больше тепла, чем вода. В результате, температура, которую поддерживает новая конструкция, на 10 градусов Цельсия ниже, чем в случае применения традиционных способов. Такой «кулер» почти бесшумен, не требует за-

способов. Такой «кулер» почти бесшумен, не требует замены каких-либо элементов или «дозаправки» за весь срок службы, нетоксичен и пожаробезопасен, а также является более компактным по сравнению с водяными методами охлаждения. О цене

предполагаемой новинки пока ничего неизвестно.

08 / ABFVCT / 2005 [185]



test_lab(karpin@gameland.ru)

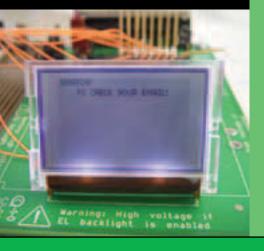
Тестирование 19-дюймовых ЖК-мониторов

КАК мы тестировали

Для измерений времени отклика использовался чувствительный фотодатчик, плотно прижимаемый к поверхности экрана. Под прибором выводилось тестовое изображение, закрашиваемое по очереди разными оттенками серого цвета. Подключенный к датчику цифровой осциллограф фиксировал длительность процесса изменения яркости экрана при изменении цвета поля. Этот промежуток и является временем отклика. Для каждого перехода было сделано по три измерения, на графиках же виден средний результат.

410 мы тестировали

- Acer AL1921h
- Samsung SyncMaster 930Bf
- BenQ FP91G
- LG L1940P Flatron
- NEC LCD1980SX
- Sony SDM-HS95S Philips Brilliance 190S5FG
- ViewSonic VX912



Какие бы мощные видеокарты и процессоры ты не покупал, без хорошего монитора твоя система никогда не станет полноценной. Мы протестировали восемь 19-дюймовых ЖК-дисплеев, стараясь выбрать наиболее интересные из современных моделей. Большая часть статьи посвящена исследованию столь важной для компьютерных игр характеристике, как время отклика матрицы. «Пузатые» ЭЛТ-мониторы уже практически исчезли с прилавков магазинов, уступив место своим плоскопанельным «собратьям». ЖК-дисплеи - компактные, обладающие высокой четкостью и гораздо меньше утомляющие глаза - буквально за несколько лет покорили сердца пользователей. Однако в активе ламповых трубок остались такие параметры, как лучшая цветопередача, яркость, контрастность и, главное, время реакции пикселя, измеримое микросекундами. У жидкокристаллических мониторов латентность на порядок выше, что приводит к смазываниям изображения в динамичных игровых сценах, фильмах или при быстрой прокрутке текста. В результате последние несколько лет производители наперебой соревнуются друг с другом в том, у кого новый дисплей окажется наиболее «быстрым». Нам показалось, что пришло время протестировать скоростные характеристики матриц с помощью специального оборудования.

Откликнись, пиксель!

Время отклика ЖК-монитора - не только один из основных его параметров (особенно в случае домашнего монитора), но, пожалуй, и наиболее удачная «маркетинговая афера» производителей дисплеев. Практически любому покупателю, выби-

рающему себе новый монитор, ясно, что чем меньше эта цифра – тем лучше, но что же эти условные «8 мс» означают на самом деле? Многие люди полагают, что время отклика «аршином общим не измерить», и можно доверять только субъективным ощущениям. Однако этот параметр вполне официальный (по стандарту ISO 13406-2) и означает сумму времен переключения матрицы с черного цвета на белый и обратно. Да будет тебе известно, что цвет ячейки в ЖК-матрице определяется углом поворота заполняющих ее жидких кристаллов, а уровень этого наклона, в свою очередь, - приложенным к ячейке напряжением. Два крайних положения кристаллов соответствуют черному и белому цветам (полностью закрытой и полностью открытой для света ячейке), а промежуточные - градациям серого. Название «серый» здесь употребляется достаточно условно - на самом деле, конечно, мы видим на экране монитора цветное изображение, но цвет добавляется внешними светофильтрами, которые не имеют непосредственного отношения к функционированию самой матрицы. Казалось бы, время поворота на некий промежуточный угол должно быть меньше, однако тут надо вспомнить, что приложенным к ячейке напряжением определяется не только сам угол, но и скорость, с которой будут поворачиваться кристаллы. Чем меньше напряжение - тем медленнее процесс. В результате получается, что время переключения между полутонами определяется двумя «конкурентами» кристаллам надо повернуться на меньший угол, но они при этом немного «притормаживают». На практике же оказывается, что измеренное согласно ISO 13406-2

паспортное время отклика – минимально возможное для данного монитора. Для того чтобы более адекватно оценивать скорость различных мониторов, в тестировании мы экспериментально измеряли время переключения их матриц не только между черным и белым цветами, но также и между черным и различными оттенками серого.

U рыбку съесть, и на люстре покататься...

Вполне понятно твое желание найти ЖК-монитор, который будет показывать динамичные игры и фильмы без шлейфов, и обладать при этом великолепной цветопередачей, большими углами обзора и низкой ценой. Но все это пока несбыточные мечты. Рекомендуем тебе ориентироваться на тип матрицы, которая установлена в каждой конкретной модели. Они весьма различаются – как строением, так и задачами, для которых они предназначены, и если те-

бе необходим монитор для быстрых игр, то лучше ничего не перепутать. Итак, перейдем к представлению участников, объединив их по разновидностям матриц.

Acer AL1921, LG L1940P

Эти два монитора сделаны на базе MVAматриц. Несмотря на то, что заявленное паспортное время отклика для обоих мониторов равно 25 мс, на практике они являются самыми медленными среди современных «девятнашек». Происходит это изза того, что паспортное время отклика измеряется при переключении матрицы между черным и белым цветами, в то время как во многих реальных применениях (фильмы, игры) наиболее существенным оказывается время переключения между полутонами, которое в MVA-матрицах может достигать сотни миллисекунд - например, при переходе с черного на темно-серый цвет. В результате смазывание движущихся частей изображения в темных,

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

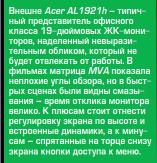
- **Процессор:** Intel Pentium III 450
- Системная плата: ASUS P2B с разъемом ISA для подключения осциллографа
- **Видеокарта:** Chaintech A-GT21
- **Память:** Samsung SDRAM 256 Mb
- **Жесткий диск:** Western Digital 7200 rpm
- Монитор: Mitsibishi Diamond Pro 920 для оценки цветопередачи.





Acer AL1921h

\$469



ХАРАКТЕРИСТИКИ

 Размер экрана, дюймов:
 19

 Разрешение, пикселей:
 1280x1024

000.1, 230 кд/к

Время отклика, мс: 2
Углы обзора (по горизонтали.

по вертикали): 170/170

Интерфейсы: D-Sub, DVI-D



Samsung SyncMaster 930Bf

\$550



Дизайн монитора — строгий и элегантный. Матрица обладает адекватной цветопередачей, очень хорошими углами обзора, но в отличие от MVA или PVA, сделана по «быстрой» технологии TN+Film, причем с отличной скоростью благодаря «овердрайву». Удобное меню с предустановками для текста, фильмов и игр запоминает последнюю позицию, имеет три режима гаммакоррекции и функцию сравнительной регулировки параметров в отдельном окошке MagicZone.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Разрешение, пикселей: 1280x1024

Контрастность и яркость: 700:1, 270 кд/м²

Время отклика, мс: 4 (gray-to-gray)

по вертикали): 160/160 Интерфейсы: D-Sub, DVI-D





BenQ FP91G

\$411



Непримечательный внешне монитор с рекордно низокой ценой и дополнительным цифровым входом DVI-D. Матрица TN+Film обладает неплохой для своего класса цветопередачей, однако быстрой (согласно нашим измерениям) ее не назовешь, ведь это показатели времени отклика характерны для дисплеев двухтрехлетней давности. В удобном меню есть функция регулировки гамма-коррекции и клавиши быстрого доступа к яркости и контрастности.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Размер экрана, дюймов: 19 Разрешение, пикселей: 1280x1024

450:1, 2

Время отклика, мс: 12 (9+3)

Углы обзора (по горизонтали, по вертикали): 140/135

Вес, кг:





LG L1940P Flatron

\$490



Дизайн самого дисплея — замечательный, а вот чересчур блестящая подставка — на любителя. В мено есть отличный режим пользователя (регулировка только части экрана). Чувствительная сенсорная клавиша питания — не лучший выбор, ее легко задеть случайно. Приятно отметить, что мерцающий голубым цветом светодиод можно отключить. Изображение на матрице MVA в LG «чернее», чем у Acar, она выигрывает по цветопередаче и углам обзора, но время отклика все же велико.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Размер экрана, дюймов: 19 Разрешение, пикселе<u>й</u>: 1280x1024

онтрастность и яркость:

700:1, 250 кд/м⁻

Время отклика, мс: 25
Углы обзора (по горизонтали, 170/170

Интерфейсы: D-Sub, DVI-D



08 / ABIVCT / 2005 [187]

малоконтрастных сценах может оказаться просто катастрофическим, и если при просмотре фильмов это, как правило, еще не доставляет серьезных неудобств, то для многих динамичных игр мониторы на MVA-матрицах попросту непригодны. С другой стороны, такие ЖК-панели традиционно демонстрируют неплохую контрастность и цветопередачу, отличные углы обзора и достаточно малое время отклика на черно-белом изображении.

NEC LCD19805X

Монитор базируется на *PVA*-матрице производства **Samsung Electronics**. Эта технология аналогична MVA. PVA-дисплеи традиционно демонстрируют глубокий черный цвет и, соответственно, яркое, насыщенное изображение. Но, как и MVA, они имеют один очень большой недостаток – время отклика на полутонах может в разы превышать паспортное, доходя до 100 мс – в играх будет заметен шлейф.

BenQ FP91G, Sony SDM-HS95, Philips Brilliance 190S5, Viewsonic VX912

Эти четыре модели основаны на TN+Film-матрицах. Помести курсор на середину экрана и посмотри на матрицу свого монитора чуть сверху и снизу: если в первом случае цвета меняются, а в во втором темнеют, то панель сделана на этой самой старой технологии из ныне используемых. При взгляде сбоку такие дисплеи приобретают грязно-желтый оттенок. TN+Film-матрицы обладают относительно небольшими углами обзора, средней контрастностью и, как правило, не слишком аккуратной цветопередачей.

Более того, сверхнизкие времена отклика для TN+Film-матриц также являются в некотором смысле чисто маркетинговым шагом – или, если посмотреть с другой стороны, недостатком существующих методик измерения, в которых учитывается только время переключения между черным и белым цветами. Если же взглянуть на приво-

димые в данной статье графики времени переходов между черным цветом и полутонами, то сразу же обнаруживается, что на значительной части полутонов эти матрицы демонстрируют время отклика, в два и более раз превышающее паспортное. Более того, максимальное значение в большинстве случаев достаточно слабо зависит от паспортного, а визуальных различий между 8 мс, 12 мс и 16 мс может не быть. Тем не менее, TN+Film-матрицы по скорости реакции однозначно опережают как МVA, так и PVA.

Samsung SyncMaster 930BF

Несмотря на то, что SyncMaster 930BF также собран по технологии TN+Film, график времени отклика для него радикально отличается от представленных выше мониторов. Дело в том, что в нем используется механизм так называемого «овердрайва» (Overdrive) – «разгона» жидких кристаллов. При необходимости



NEC LCD19805X

\$650



Монитор немного похож на промышленного робота, а вес его почти вдвое превышает массу некоторых 19-дюймовых моделей. Он умеет работать в портретном режиме, регулироваться по высоте и оборудован двумя цифровыми и одним аналоговым разъемами. В меню есть уникальные настройки – плавные регулировки насыщенности и цветопередачи. Углы обзора матрицы РVA — очень хорошие, но суммарное время отклика велико.





Sony SDM-HS95S

\$485



Прекрасная работа дизайнеров компании **Sony** заставляет относиться к этому недорогому монитору с большим уважением. Но под снимающейся задней панелью, изящно прикрывающей тыл устройства, есть только аналоговый разъем D-Sub. Кроме того, субъективно углы обзора у монитора – не слишком высокие, черный цвет – не идеальный, а скорость матрицы лишь чуть лучше среднего уровня. В общем, качественный представитель бюджетного класса.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Размер экрана, дюймов: 19 Разрешение, пикселей: 1280x1024





Philips Brilliance 19055FG

\$443



Недорогая модель от известного производителя «одета» в светлосерый пластик и лишена цифрового входа DVI-D, а матрица TN+Film, хотя и обозначена как 12-миллисекундная, не подтвердила заявленные скоростные способности в наших измерениях. Цветопередачу нельзя назвать естественной (матрица «любит» розовые оттенки), к тому же она сильно меняется в зависимости от углов обзора, которые невели-ки – фильмы в большой компании смотреть будет некомфортно.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Размер экрана, дюймов: 19 Разрешение, пикселей: 1280x1024

Контрастность и яркость:

Время отклика, мс: 12
Углы обзора (по горизонтали.

Интерфейсы: D-Sub





ViewSonic VX912

\$471



Симпатичный монитор от ViewSonic, обладающий удобными кнопками регулировки настроек меню с быстрым доступом к яркости и контрастности. Помимо разъема *D-Sub*, модель оснащена интерфейсом *DVI-I*, позволяющим подсоединять как цифровой, так и аналоговый кабель (через переходник). Установленная матрица *TN*+*Film* преподнесла сюрприз, порадовав хорошими углами обзора. Ее скоростные параметры также на высоте – второй результат в нашем тесте.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Размер экрана, дюймов: 19 Разрешение, пикселей: 1280х1<u>024</u>

онтрастность и яркость:

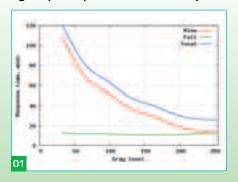
Время отклика, мс: 12

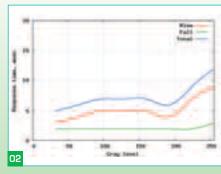
Углы обзора (по горизонтали, по вертикали): 160/160

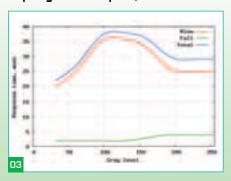
интерфеисы: D-Sub, DVI-I

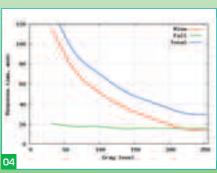


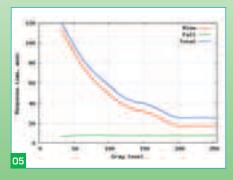
Суммарное время отклика (по вертикали, синяя кривая) в зависимости от цветовых переходов (О — черный, 255 — белый)

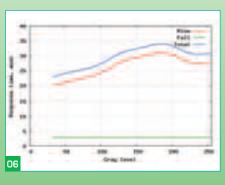


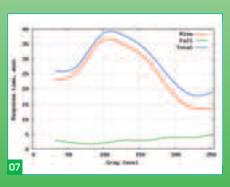


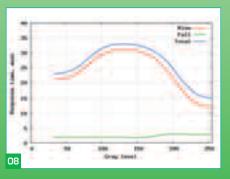












Test_lab выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование компании «НИКС Компьютерный супермаркет» тел. (095) 974-3333, http://www.nix.ru

1: Монитор от **Acer** с *MVA*-матрицой все-таки больше подходит для работы, а не для игр от 25 от 120 мс.

2: Лучший результат! «Овердрайв» творит с матрицей *Samsung*'a чудеса — время от 5 до 12 мс.

3: Непохоже на заявленные в спецификациях ВелQ 'а 12 мс, наши измерения по 38 мс

4: Матрица на *MVA* дает о себе знать — «красавцу» от **LG** меньше чем 30 мс не удалось показать.

5: MVA-матрица монитора от NEC не показала приемлемых для игр результатов времени отклика.

6: Недорогая модель от **Sony** в тестировании выступила средним образом, время отклика — от 23 до 34 мс.

7: График монитора от **Philips** с 12 мс матрицей сильно напоминает результаты *BenQ* a — от 19 до 38 мс.

8: Второй результат после *Samsung* а — у монитора **Viewsonic**. Время отклика — от 15 до 33 мс.

переключиться, скажем, с черного на темно-серый, на ячейку матрицы на очень короткое время подается максимальное напряжение, благодаря чему молекулы жидких кристаллов начинают поворачиваться с максимально возможной скоростью. Когда же они достигают нужного угла (этот момент рассчитывается электроникой монитора на основании данных из предыдущего и текущего кадров изображения), напряжение снижается до необходимого уровня, обеспечивая удержание кристаллов под «правильным градусом». Таким образом, получается, что скорость поворота кристаллов не зависит от того, между какими полутонами переключается монитор, она всегда максимальна. В результате SyncMaster 930BF демонстрирует картину, резко отличающуюся от «обычных» мониторов - время переключения между полутонами у него меньше, чем между черным и белым. В то же время по графикам видно, что в нем используется 12 мс TN+Film матрица. Почему же в паспорте указано время отклика 4 мс? Дело здесь в пометке «GtG» («gray-to-gray» - то есть переход между полутонами) - это не суммарное время переключения с черного на белый и обратно, а среднее время перехода с одного оттенка серого на другой. Тем не менее, объективно мониторы с овердрайвом действительно значительно быстрее предшественников, а указание для них сверхнизких значений отклика поможет покупателю, не разбирающемуся в современных технологиях производства ЖКмониторов, сориентироваться в правильную сторону. Впрочем, есть у овердрайва и один потенциальный недостаток – если длительность разгонного импульса слишком велика, то кристаллы успевает проскочить нужный угол поворота. На практике это может привести к появлению на границе движущихся объектов светлой каемки, но в образце от Samsung подобных «багов» мы не заметили.

Выводы

За качественное изображение, большие углы обзора, богатое меню настроек и малое время отклика «Выбор редакции» получает монитор Samsung SyncMaster 930Bf. «Лучшей покупкой» стала модель ViewSonic VX912, с быстрой матрицей, неплохими углами обзора и выразительным дизайном.

08 / ABIVET / 2005 [189]

Prestigio P175M

МЕТАЛЛИЧЕСКАЯ КРЫШКА

Тыльная сторона монитора сделана из стали, причем компа-

нии Prestigio принадлежит российский патент на это нововведение. Смысл использования такой конструкции заключается в большей прочности и лучшей электромагнитной совместимости расположенное поблизости оборудование не будет страдать от наводок. По заявлению производителя, стальная крышка также увеличивает долговечность дисплея: в ней нет вентиляционных отверстий, так как теплоотводом занимается металлическая панель. Благодаря этому своеобразному «радиатору» в монитор не попадает пыль и грязь, электронная «начинка» устройства не страдает от окислов и дольше радует покупателя неизменными харак-

В мониторе Prestigio P175M ис-<u>пользована 17-дюймовая матри-</u> ца производства <u>компании</u> Samsung, изготовленная по техно-логии TN+Film. Она имеет разрешение 1280 х 1024 пикселей, уг-лы обзора 135 и 150 градусов по вертикали и горизонтали соответственно, высокую контрастность 700:1 и яркость 300 кд/кв. м.

Гекст: (test_lab@gameland.ru)

МЕНЮ

Кнопки доступа к меню, расположенные на нижнем торце, выглядят очень симпатично, однако нажимать их трудно – слишком тугие (впрочем, по нашей информации, Александровский завод планирует вскоре поставить новую наборную панель в этот монитор). Меню крайне любопытно - во-первых, оно стало удобнее по сравнению с предыдущей моделью (рядом со значками появились надписи), а во-вторых, в нем есть уникальные для этой ценовой категории функции изменения цветности и насыщенности.

подставка со звуком

В подставку монитора встроены динамики, так что достаточно подключить системный блок или barebone, чтобы начать работу. Модель неплохо подходит для интернеткафе или для проведения киберспортивных соревнований за счет выносного блока питания и очень узкой конструкции экрана. На задней крышке дисплея есть крепежные отверстия для размещения на стене, поэтому «ножку» монитора можно снять. Кроме того, подставку, снизу которой также есть «разъемы» для шурупов, можно не отвинчивать, что поможет сконструировать из *P175M* маленький телевизор для тесной кухни – достаточно только подключит<u>ь внешний ТВ</u>тюнер, прикрепить основание к ровной поверхности и развернуть экран под нужным углом.

СПЕЦИФИКАЦИИ

- Размер экрана по диагонали: 17 дюймов.
- Технология изготовления матрицы: TFT (Tn+film).
- Разрешение (максимальное): 1280 х 1024 пикселей.
- Частота вертикальной развертки (максимальная): 75Hz. ■ Яркость экрана: 300 кд/кв. м.
- Контрастность: 700:1.
- Заявленное время отклика: 8 мс.
- Угол обзора вертикальный: 135 градусов.
- Угол обзора горизонтальный: 150 градусов.
- Аудио динамики: 2 x 2W.
- Интерфейсы и коннекторы: аудио вход mini-phone stereo 3,5 мм и 15-штырьковый VGA – D-Sub 15
- Габариты: глубина 17 см, высота 37 см, ширина - 37,5 см.
- Цвет корпуса: серебристый или черный.
- Вес: 4,2 кг.
- Цена: \$290.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТОВ

В продолжение темы большого теста, где были исследованы 19" мониторы, мы решили взять на пробу также одну из 17-дюймовых моделей. Нас волновал вопрос – действительно ли 17" ЖК-панели быстрее 19"? Кроме того, было любопытно, насколько хороши «скоростные» характеристики монитора, который заявлен как первый 8-миллисекундный дисплей, изготов-ленный на российском заводе (в городе Александрове, Владимирской области). С помощью фотодатчика и осциллографа мы уточнили время отклика. В реальных измерениях матрица оказалась довольно быстрой – от 10 до 27 мс, что несколько превосходит результаты исследованных в большом тесте 12-мс мониторов.

CROSSFIRE NPOTUB



Технологии объединения двух видеокарт на одной системе

Рождение SLI

Бизнес по производству технологий не прощает ошибок. Только засмотришься на звезды, а бывший слуга уже покупает твой вишневый сад. В 1997 году компания 3dfx выпустила уникальную модель Voodoo2 Graphics. На этой видеосистеме впервые и появилась технология SLI («Scan Line Interleaving» или «чересстрочное сканирование кадров»). Она позволяла объединять два адаптера или размещать на одной плате пару графических процессоров. Но скромное увеличение производительности системы (от 15-40%) и маркетинговые просчеты погубили 3dfx - фирма была продана основному конкуренту nVidia со всеми секретными технологиями.

SLI — второе пришествие

Как известно, для работы SLI от nVidia необходимо две видеокарты, которые соединяются друг с другом с помощью мостиков - SLI-bridge. Встречаются как жесткие, так и гибкие «бриджи», они устанавливаются на специальный разъем, присутствующий на всех видеокартах, совместимых со SLI. Один из адаптеров - ведущий, второй - ведомый, причем монитор должен подключаться к первому из них. Представители этой «парочки» должны быть похожи как сиамские близнецы и обладать совершенно одинаковыми версиями BIOS. Оверклокерам позволено заниматься разгоном, но частоты на двух картах не должны различаться. Плюсом является возможность постепенного апгрейда - ты можешь

Битва гигантов



Долгое время самой быстрой была связка Athlon 64 FX-55 (3.47GHz) и двух GeForce 6800 Ultra (627/1386MHz) в режиме SLI – 14 623 «попугаев» в 3DMark05. Результат смогла улучшить система на базе двух

адаптеров *Radeon X850 XT PE* на плате с *CrossFire* – 15 498 очков. Ответ *nVidia* не заставил себя ждать – пара *GeForce 7800 GTX* в *SLI* позволила достичь 16 364 баллов. Но с выходом карты *ATI* на базе чипа *R520* лидер может опять поменяться.



Возможны три ре жима работы: Split Frame Rendering, Alternate Frame Renderina u Compatibility Mode. В первом случае картинка разделена на две части, за каждую из которых отвечает свой адаптер. Чтобы один из них не «простаивал» (если вверху - статичное небо, а внизу быстрая сцена), драйвер динами чески перераспределяет между картами область экрана. В режиме Alternate Frame Rendering первая видеокарта обракадры, вторая – нечетные, а Compatibility Mode выключает один из



CROSSFIRE

Технология поддерживает четыре режима. Первый, SuperTiling, оптимально подходит для Direct3D-игр картинка считается в шахматном порядке, и каждая из карт отвечает за условно "бе-лые" или "черные" клетки. Режим Scissor делит экран на две части и совместим с *OpenGL*, а Alternate Frame Rendering pachpeделяет четные и нечетные кадры. Наконец, SuperAA не увеличивает fps, но повышает качество изображения за счет бо-лее эффективного купить сначала один адаптер, а второй приобрести позже, когда он подешевеет. К недостаткам стоит отнести не совсем надежную работу SLI-совместимых материнских плат – пользователи часто жалуются на самые разнообразные «глюки». Необходимо также покупать мощный блок питания (от 400 Вт). И не стоит рассчитывать на удвоение видеопамяти – если у тебя карты по 128Мb, то и суммарный объем будет таким же. Тем не менее, технология SLI позволяет увеличить производительность системы от 30 до 80%.

CrossFire

Чтобы заставить CrossFire функционировать, тебе понадобится материнская плата с чипсетом Radeon Xpress 200 CrossFire Edition (для CPU Intel или AMD) и видеокарта PCI-Express от любого производителя класса Radeon X800 или X850. К ним необходимо будет докупить графический адаптер Radeon X800 или X850, оснащенный чипом Compositing Engine. Обыкновенная карта соединяется со специальной посредством кабеля - один конец подключается к порту DVI-I, а другой - к разъему DMS. Весьма радует, что в перспективе система с ведущей и ведомой графикой от ATI сможет работать на любом чипсете специальной логики в материнской плате нет. Но минусов также хватает - технология CrossFire не требует жесткой привязки к BIOS'v конкретной компании, но надо покупать дорогой «ведущий» адаптер. Кроме того, несмотря на большее число режимов, объективно судить об увеличении производительности пока сложно. В своих пресс-релизах ATI заявляет о сравнимом со SLI росте fps и «попугаев», но продолжает затягивать выпуск CrossFire.

Что нас ждет?

Будущее уже наступает нам на пятки. Ближе к концу лета топовые видеокарты с двумя графическими ядрами (такие как ASUS N6800Ultra Dual) смогут работать в паре, а драйвера ForceWare 75.xx от nVidia обзаведутся поддержкой четырех видеочипов в режиме SLI! И если после этого скорость системы вырастет незначительно, то все претензии надо будет адресовать производителям процессоров – они явно не успевают за ATI и nVidia. Идея увеличить производительность системы с помощью двух видеокарт произвела революцию в компьютерной графике. Ситуацию можно сравнить с появлением в 1913 году первого многомоторного самолета «Русский витязь» - никто не верил, что двигатели будут работать синхронно, а не разворачивать конструкцию в воздухе, но история опровергла все сомнения. Компания **nVidia** успела продать более миллиона чипсетов с технологией SLI, прежде чем основные конкуренты из **АТІ** решились выпустить набор микросхем с функцией CrossFire.

08 / ABIVCT / 2005 [191]

Техника: инструкция по применению в этом номере: преврати скучную пустую стену в киноэкран, обдури начальство и нау-

ЧИСЬ ЛЕТАТЬ, КАК БЭТМЕН (И ОСТАНЬСЯ ПРИ ЭТОМ ЦЕЛ И НЕВРИДИМ).





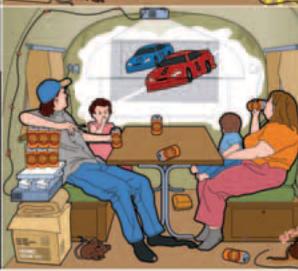
Нан установить иифровой проентор Твой новенький домашний кинотеятр нь должен

ШАГ 1 Место крепления или установки проектора зависит от размеров комнаты и качесива картинки, которое ты хочешь получить. Желательно, чтобы нежний край изображения был по крайней мере в метре от пола.

ШАГ 2 Не покупайте экран – гладкая белая поверхность: ничуть не хуже. Покрасьте стену специальной отражающей краской, предназначенной для проецирования изображения

ШАГ 3 Чем меньше света в комнате, тем лучше. Теперь можещь наслаждаться заездами Формулы 1!

Благодарын за помощь консультанта Джу на Студиг новой электроники





Телефонный розыгыш (американский вариант) для тех, кто не

ЧТО НУЖНО Телефон, вид на жительство в США, регистрация на camophone.com

ЗАТРАТЫ \$5 за 100 минут

ШАГ 1 Тебе надо позвонить. но при этом ты хочешь скрыть свое местонахождение или вообще выдать себя за другого. Позвони боссу в отпуске с отчетом -из офиса-, отдыхая в баре. Или прикопись над приятелем, который бледнеет

каждый раз, когда видит на определителе номер своей бывшей подружки.

ШАГ 2 Зарегистрируйся на Саторнопе, впиши в анкету номер телефона того, кого ты хочешь обдурить, свой номер и подставной номер, который должен высветиться у твоего собеседника. Служба сначала звонит тебе, а потом твоей жертве, подставляя фальшивый номер.

А Наемны -Заездны

В Группа, ноторой в

С Станда Evolution i предости посный д файлов в

Batman

WAT 1-4

нан вь

шаг.т Ра

ШАГ 2 Ра

пем споварный

DOE . EV. DO2

й убийца и дроид из 3 эпизода к войн», уничтожающие джедае

играющая jazz-fusion, в состав ходят гитарист из U2 и пацаны

эты Enhanced Data for Global Evolution Data Only, которые вляют беспроводной широкопооступ для скоростной закачки мобильники.

ечно же. С



Dождались!

SUNC B POCCUU

с 14 сентября и навсегда



Все дело в технике



прыгнуть из онна высоного здания

he Batman Handbook изобилует прекрасными практичес

обей стекло и постарайся пьси. Если твой поис с итами полностью экипироопина быть маленькая

бегись. Отсчитывай сеавшиеся до вэрыва. Ты пучить достаточный имбы выпатеть чераз стекл ШАГ 3 Отголюнись одной него Приближайсь к ожну, закрой выпачи вперед сжатые кулак

ШАГ 4 Нырвій Прижми локти к и держи голову опущенной, что избежать порезов. Во время пр ка выстави вперед одно плечо.

ШАГ 5 Замедли падение. Найди ч нибудь типа навеса, который зам

\$100 Stall on



XENUS: ТОЧКА КИПЕНИЯ

Во вемя игры в любой момент вызываем консоль и вводим один из нижеследующих кодов. Читов не много, но и этих должно хватить.

- addarmor ## добавляются очки брони;
- addhealth ## добавляется здоровье;
- addammo ## добавляются вечно заканчивающиеся боеприпасы.

Вместо ## необходимо поставить значение от 1 до 99. Сколько совесть позволит.



FATE

Вызываем консоль, нажав [т] + [т] + [т], и вводим один из следующих кодов:

- Ascend X поднимаемся на X уровней подземелья;
- **Descend X** опускаемся на X уровней подземелья;
- Fame получаем 100 славы;
- Experience получаем 5000 опыта;
- Gold получаем 50000 золота;
- Heal поправляем здоровье персонажа;
- God значительно повышаем уровень персонажа.

GTA: SAN ANDREAS

Все коды необходимо вводить прямо в игре.

- LXGIWYL набор оружия для настоящего преступника;
- **KJKSZPJ** набор оружия для настоящего профессионала;
- **UZUMYMW** набор оружия для настоящего психа;
- **HESOYAM** дает здоровье, броню и кучу денег;
- **OSRBLHH** увеличивает уровень Wanted на две звезды;
- ASNAEB полностью очищает уровень Wanted;
- AFZLLQLL солнечная погода;
- ICIKPYH очень солнечная погода;
- AUIFRV@S дождливая погода;
- CFVFGMJ туманная погода;
- YSOHNUL ускоряет время;
- AJLOJY@Y мирные жители начинают друг друга атаковать, а нам вручают клюшку для гольфа;
- **ВАGOUPG** за твою голову назначается цена;
- **F000XFT** теперь все вокруг ходят с оружием;
- СРКТИШТ взрывает все машины;



- PGGOMOY машины великолепно управляются;
- SZCMAWO самоубийство;
- ZEIIVG только зеленый свет на светофорах;
- YLTEICZ агрессивные водители;
- **ВТСЪВСВ** становимся толстыми;
- JYSDSOD становимся накачанными;
- **KVGYZQK** становимся хлипкими;
- **BGKGTJH** -весь трафик состоит из дешевых машин;
- **ASBHGRB** Элвисы повсюду;
- **GUSNHDE** весь трафик состоит из быстрых машин;
- RIPAZHA летающие машины;
- **COXEFGU** у всех машин появляется нитроускоритель;
- MGHXYRM запускаем грозу;
- **СЫЈХИОС** запускаем песчаную бурю:
- LFGMHAL супер прыжок;
- **BAGUVIX** бесконечное здоровье;
- CVWKXAM бесконечный кислород;
- YECGAA выдает ракетный ранец;
- LJSP@K уровень Wanted в 6 звезд;
- IAVENJQ супер удар;
- AEDUWNV голод тебе не грозит;
- IOJUFZN режим бунта;
- WANRLTW бесконечные патроны;
- **THGL0J** уменьшенное количество машин на дорогах;
- OGXSDAG максимальный показатель Respect;
- EHIBX@S максимальный показатель Sex Appeal;
- NCSGDAG обращение с любым оружием на уровне Hitman;
- **VQIMAHA** обращение с транспортом на максимальном уровне.



HALF-LIFE 2

ЕЩЕ РАЗ О ПРИШЕЛЬЦЕ

Катаясь на катере по каналам City 17, ты можешь найти довольно забавное пасхальное яйцо. Ориентир - ворота, которые тебе необходимо поднять. Подняв их, проезжай дальше в здоровый зал с трамплином. Не торопись с него прыгать, лучше осмотри зал: на одной из стен увидишь два люка. Первый будет слегка приоткрыт - в него вполне можно запрыгнуть с катера. Дальше тебя ждет заполненный радиоактивными отходами темный тоннель. Иди по нему пока не увидишь слева свет. Через некоторое время после этого запрыгивай на уступ и увидишь инопланетянина, который готовит себе



на обед аппетитных Headcrab'ов. С парнем можно, конечно, и поболтать, но ничего особенно полезного он не скажет.

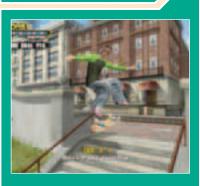
ВОСПОМИНАНИЯ О BLACK MESA

Сразу после того как Alyx вручит тебе гравитационную пушку, не торопись



убегать. Справа от тебя можно найти находящуюся на возвышении платформу с парой ящиков. Построй из подручных материалов небольшую лестницу и заберись на платформу. Разбей стоящие на ней ящики и увидишь зарядник для твоего костюма из первой части *Half-Life*.

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2



ШРЕК С БОЛОТА

Хочешь посмотреть на Шрека? Запускай уровень New Orleans. Затем езжай к задней части кладбища и начинай напряженно всматриваться в болото. Делать это лучше днем, поскольку тогда обзор будет гораздо лучше. Через некоторое время ты увидишь, как по болоту проплывает Шрек собственной персоной! Кстати, если ты не знал, в игре есть возможность поиграть за зеленого огра, выполнив ряд поставленных разработчиками условий.

ЛАРА?

Прежде всего, тебе потребуется выполнить первую задачу на уровне Pro Skater. После этого должен открыться портал в храм древних Майя, куда тебе и требуется направить колеса своей доски. В храме найди представителя исчезнувшей цивилизации Майя, который не двигается с места и постой рядом с ним некоторое время. Скоро он заговорит – и ты сможешь услышать явную отсылку на Лару Крофт, которая известна своей страстью к исследованию таких вот симпатичных древних храмов.

ВЕЙДЕР И МАННИНТ

STRONGHOLD 2 ЛОРД ВЕЙДЕР

Хочешь немного побыть самим Дартом Вейдером? Разработчики **Stronghold 2** тебе в этом помогут. Во время игры поменяй свое имя на Lord Vader. Теперь перезапусти ее, чтобы услышать новое приветствие (его даже специально озвучили). Кроме того, для других приветствий введи вместо имени (без кавычек) "Flying Poo", "Fertile01" или "Megalord".

GTA: SAN ANDREAS ССЫЛКА НА MANHUNT

Когда будешь проходить миссию, в которой потребуется сделать фотоснимок схемы вражеского казино, обрати внимания на чертежи, развешанные в других комнатах здания, в котором ты будешь выполнять задачу. На чертежах изображен особняк режиссера бесчеловечного шоу, в котором ты могиметь счастье участвовать в симуляторе маньяка *Мапhunt* от той же *Rockstar*. Особо привередливым предлагается найти на схеме лестницу, с которой был скинут Ріду, и комнату, в которой мы убили с помощью пилы самого хозяина особняка.



WORLD OF WARCRAFT



ЦЫПЛЕНОК В СОПРОВОЖДЕНИЕ

Хочешь собственную курицу в качестве Pet'a? Не вопрос. Найди ближайшую курицу и используй на ней команду /chicken. В ответ игра скажет, что курица тобой заинтересовалась, и предложит ее осмотреть внимательнее. Кликни на курице правой клавишей мышки и получишь особый квест для получения курицы в спутники. Для его выполнения необходимо найти NPC, который продает куриный корм. Для этого идем в Westfall (неподалеку от Sentinel Hill) и покупаем на ферме у одного из персонажей корм. Возвращаемся к курице, используем на ней команду /cheer и даем корм. После этого она снесет яйцо, кликнув на которое ты получишь собственную курицу.

БОЙЦОВСКИЙ КЛУБ

В городе Undercity зайди в квартал воинов (Warrior Quarter). Там ты увидишь собратьев по загробной жизни, которые сражаются с отродьями Scourge. Присмотрись к их именам – это же персонажи из культового фильма «Бойцовский клуб»!

08 / ABIYCT / 2005

В The Bard's Tale нет никаких проблем. По сути, «Барда» можно пройти до конца, не задумываясь о своих действиях. В диалогах ты волен отвечать как угодно – все равно что-нибудь да получится. Да и с врагами совладать довольно легко, ведь никаких тактических планов строить не нужно. Hack'n'slash – наш выбор! В принципе, много локаций можно просто пробежать, никого не трогая. Но ты же понимаешь, самое удовольствие заключается в том, чтобы увидеть все, над чем два года трудились разработчики. Поэтому мы, уже опытные бардоводы, дадим тебе несколько советов, чтобы сделать игру еще более легкой и интересной.

БЫТЬ БАРДОМ

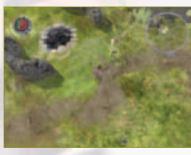


Следует помнить, что главная цель Барда – алчность. Она же является его козырем. При выполнении заданий, пусть и не основных, подумай о выгоде. Даже если цели разных персонажей конфликтуют между собой,

не беда, частенько есть способ заполучить все. Еще смотри на то, как разговаривает с Бардом какой-либо персонаж. Имеет смысл отвечать в похожей тональности, разговаривая «на его языке». В таких случаях Бард может получить отдельные бонусы.

Не забывай, что дамочки неравнодушны к грызунам. Завидев любую из них, призови крысу – в накладе не останешься. Помни: чем алчнее Бард, тем он круче.

САМЫЙ ВЕРНЫЙ ДРУГ



В начале игры, в Хаутоне, Бард встретит пса. По его карликовому сложению и дружелюбному вилянию хвостом ты сразу распознаешь машину для убийства. При первом общении с псом ты можешь вести себя

по-разному. Ответишь грубо – он уйдет. Ответишь дружелюбно – он от тебя больше не отстанет. С получением новых уровней тебе также позволят тренировать его для битвы. Пес – бесценный компаньон, потому что он бессмертный. Иногда, когда Бард попадает в антимагическую локацию, пес остается единственным помощником, на которого отвлекаются враги. Поэтому при первом прохождении пса брать обязательно!

В ПОЛЕ НЕ ОДИН



Правильный комплект призывников ведет к быстрому обогащению. В игре присутствуют разные враги, с разными способностями и слабостями. А твоих призывных мест всегда не хватает. Не стремись к универ-

сальному составу, действуй гибко. Порой выигрывают далеко не самые толстые, кое-где и твоя бронебойная крыса может стать карателем. Против колдунов и бойцов, метающих копья, бревна и прочие вещи, хорошо действует скорострельная лучница, не давая им очухаться, пока ты их рубишь. А у некоторых призывников есть иммунитеты к разным видам воздействий. Единственный товарищ, который нужен чаще других, – ведьма-знахарка.

РАЗМЕР ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЕ



Баланс оружия в игре не так уж и хорош. Явные преимущества имеют двуручные мечи и луки. Булава, при всех своих достоинствах, слишком медленная в замахе, а одноручные мечи и имеют маленький радиус

действия. Присутствие щита дает бонусы, однако короли битвы – все же двуручники и луки. Твои стрелы сильно отбрасывают врагов. К тому же, с помощью стрел можно расстреливать по обозначениям на карте тех супостатов, которые тебя еще даже не видят. Двуручные мечи имеют самый большой радиус действия. Для них доступны умения нокаутирующей контратаки после блока, это очень удобно. Лучшее же оружие – двуручный меч «Эгоист».









Boiling Point

World of Warcraft (UK Version)

\$49.99

Madagascar

\$69.99

\$59.99



www.gamepost.ru



СТАРОЕ&ДОБРОЕ

WHEN THE SHIP OF THE RESIDENCE



В игровой индустрии всегда существовало соперничество между персонажами хитовых игр. Их сравнивали и противопоставляли: в правом углу ринга Марио в красных трусах, в левом – Соник, весь в риями. Гляди-ка, на соседнем татами *Tekken* чистит репу Virtua Fighter, a Mortal **Kombat**, покуривая, стоит в сторонке и ждет своей очереди. *Warcraft* схлестнулся с . Command & Conquer. В мире шутеров от первого лица тоже было неспокойно Doom II сиживал на троне FPS до тех пор, пока не появился . *Quake*. Казалось, дрязги закончены. Но рев толпы огласил: "Hail to the King, baby!". Король носил прическу «площадка», как у давно забытого белого рэппера Vanilla Ice, и был блондином. Мускулатуидного рестлера, а чувство юмора явно позаимствовал у Эша из кинотрилогии Evil Dead. Его звали Дюк Нюкем, и он пришел «жевать жвачку и надирать задницы». Кстати, о задницах. С выражениями kick ass и butt kicker

я познакомился в 1997 году благодаря *Duke Nukem 3D*. В интернете нельзя было найти ни одной рецензии на игру, где не упоминались бы эти фразочки. «Знакомьтесь», – «Дюк Нюкем, крут, как космиеские яйца, у него огромный... выбор пушек и, если ты ренько kick твою ass. Ведь по сути дела, он – никто иной, как butt kicker». Смысл сказанного был понятен всегда, однако только недавно я определился с собственным певодом всех этих кик-ассов. задниц надирателей задниц. Hy-ка, хором: "Hail to the

> Иван Гусев, ведущий рубрики



- ИЗДАТЕЛЬ
- РАЗРАБОТЧИК
- 📕 ДАТА ВЫХОДА:

Ищи музыку и демоверсию на диске!



DUKE NUKEM 3D

НАДИРАТЕЛЬ ЗАДНИЦ

ногие актеры снялись в полусотне телепостановок и дюжине ерундовых фильмов перед тем, как получили свою звездную роль. Джордж Клуни (George Clooney) в свое время боролся с помидорамиубийцами. Шэрон Стоун (Sharon Stone) «блистала» в эпизодической роли в «Полицейской академии 4». То же самое было и с Дюком Нюкемом. Он всегда был героем, но королем стал лишь после того как перебрался из плоского мира платформеров в трехмерную реальность.

Компания Apogee Software создала дивизион 3D Realms с единственной целью - поручить ей разработку крутых трехмерных игр. В студии долго ломали голову над концепцией шутера, который положит на лопатки **Doom II**. Потом кто-то вспомнил Дюка. Позвали за Нюкемом. Он пришел с пивом и очаро-

ЧЕЛОВЕК С ХАРИЗМОЙ

Сначала мастера 3D Realms сварганили короткое демо, которое выбросили на просторы интернета. Публика встретила Дюка овацией. Разработчики поднапряглись, и в мае 1996 года на прилавки магазинов легли коробки с **Duke** Nukem 3D.

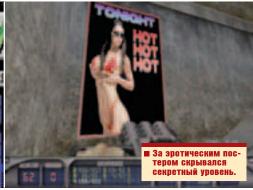
Duke Nukem 3D не была самой технологически совершенной игрой того времени. К примеру, Quake тогда предлагал полигональную графику и саундтрек, написанный знаменитым Трентом Резнором

(Trent Reznor). B Duke Nukem 3D игроков ждала спрайтовая графика и звуковая дорожка, в написании которой понемножку поучаствовали все разработчики. Однако харизма Дюка компенсировала все. В Quake нет героя. Многие геймеры даже не пытались понять, что и где происходит, ведь надо было стрелятьстрелять-стрелять. Дюк же казался знакомым парнем. Ты определенно где-то его уже видел. Точно, в кино! Арнольд, Сильвестр и Брюс в одном флаконе.

ЛЮБИМЫЕ ЦИТАТЫ ДЮКА

- Hail to the king, baby! (взято из фильма «Армия тьмы»);
- Come get some! (взято из фильма «Цельнометал-. лическая оболочка»);
- It's time to kick ass and chew bubble gum, and I'm all outta gum (взято из фильма They Live); ■ Let's rock! (взято из
- фильма «Чужие»); ■ Groovy! (взято из фильма «Зловещие мертвецы 2»).
- Чувство юмора Дюк «Зловещих мертвецов».





ETERNAL VALUES | RETROGAMES





только харизматичным персонажем, но и царившей в игре атмосферой веселого безумия. Лос-Анджелесе захватили инопланетяне? Ха! Они явились за земными женщинами? Ха-ха! Повсюду свиньи-полицейские? Ой, держите меня, граждане, это же просто цирк! Duke Nukem 3D удивлял многих. Геймеров потряс тот факт, что они могут взаимодействовать практически с любым объектом, попавшим в поле зрения. Выстрели в стену, и на ней останется след от пули. Окна распахиваются, телевизоры взрываются, в пинбол можно поиграть - и, в

Duke Nukem 3D подкупал не

1 1 1 1 11 11 11 11

А дизайн уровней! В то время как в других шутерах действие разворачивалось преимущественно в узких коридорах и тесных пространствах, вызывающих приступы клаустрофобии, Дюк носился с шотганом наперевес по городским улицам, пустыням и даже японским виллам.

случае проигрыша, разрушить

аппарат.

SHAKE IT, BABY!

Перейдем к главному - в Duke Nukem 3D частенько встречаются стриптизерши! Полуобнаженные красотки обитают в порномагазинах, стрип-клубах, барах и сигнализируют лучше любого рейтинга: перед тобой игра для взрослых мужиков. Кстати, именно из-за духа мужского шовинизма Duke Nukem 3D подвергся оголтелой критике со стороны пуритан. Особое возмущение вызвал уровень Red Light District. Феминистки жаловались: «Дюк бросает деньги проституткам и кричит: "Shake it, Baby". За убийство этих полураздетых женщин он получает бонусные очки. В стрипклубах японки приспускают свои кимоно и демонстрируют грудь. Дюку нравится убивать беззащитных, зачастую связанных женщин!».

Да, Нюкем действительно относится к женщинам без должного уважения. Для него они цыпочки, телочки, глазасто-грудастая живность, но никак не ровня. С другой стороны, Дюк обожает женщин! А феминисток, похоже, не особо волновал тот факт, что вообще-то в Duke Nukem 3D нет никаких очков вообще, связанные женщины были заражены паразитами, а убийство стриптизерши призывало инопланетян, которых Нюкем и искал.

КРУТЫЕ СТВОЛЫ

Итак, тема секса была раскрыта. Другая сторона истиной маскулинности – любовь к большим пушкам – также получила достойное воплощение в Duke Nukem 3D. Классика: пистолет, шотган, автомат Гатлинга, переносная ракетная установка, очки

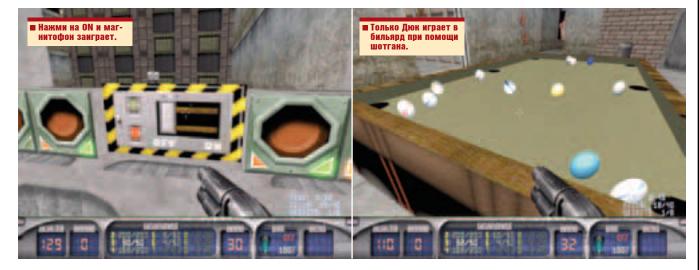
ПОСЛЕДНИЙ Герой Боевика



Киношники давно обзавелись правами на экранизацию жизни сэра Дюка. Еще в 1999 году продюсер Ларри Казанофф (Larry Kasanoff), на чьей совести блокбастеры Mortal Kombat и Terminator 2, заявил, что работает над фильмом. Главную роль прочили популярному рестлеру, а дату премьеры – на лето 2000 года. Воз и ныне там. Киношники не желают сами подогревать интерес к блондину-харизматику и тоже ждут релиза *Duke Nukem* Forever.



Duke Nukem 3D подкупал не только харизматичным персонажем, но и царившей в игре атмосферой веселого безумия



08 / ABFVCT / 2005

РЕТРО | **ВЕЧНЫЕ ЦЕННОСТИ**





THE RESERVE THE PERSON NAMED IN COLUMN

НЮКЕМ ПРОТИВ НЮКУМА

Дюк Нюкем появился на свет, когда компьютерный игровой мир не знал трехмерности, да и шутеров от первого лица, собственно говоря, тоже еще не завезли. В июле 1991 года компания Ародее издала платформер **Duke Nukum** собственной разработки. Да, здесь нет никакой опечатки. В Японии уже обитал персонаж по имени Дюк Нюкем, и, во избежание судебных разбирательств, Ародее остановила свой выбор на менее благозвучной Nukum. Уже потом, во время разработки сиквела, в компании выведали о том, что имя Duke Nukem не зарегистрировано как торговая марка, и, без лишних раздумий, выпустили в декабре 93-го

■ Так Дюк выглядел в 1991 году.

ночного видения... Для тех, кто любит погорячее: уничтожитель, уменьшитель, замораживатель (все это – вольные переводы названий оружия), джет-пак за спиной и прочая экспериментальная дребедень.

Приборчик HoloDuke создавал голограмму Нюкема, отвлекавшую внимание противника. Замораживатель превращал врага в ледяную статую, ждущую хорошего пинка, чтобы разлететься на мелкие осколки. Shrink Ray (он же уменьшитель) изготавливал из инопланетян их миниатюрные копии, которые оставалось лишь растоптать. Кстати, выстрелив в зеркало, Нюкем мог запросто уменьшить самого себя. С помощью этого трюка он попадал туда, куда не пролезет взрослый, здоровый бугай.

Арсенал Дюка Нюкема остается оригинальным и сегод-

ня. Freeze Gun, Shrink Ray и Microwave Gun прекрасно работали в Duke Nukem 3D, но не прижились в других шутерах. Лучшие философы Китая до сих пор бьются над этой загадкой. Решения пока что нет.

А Я «КВЕЙКА» НЕ БОЮСЬ

Ребята из 3D Realms никогда не оправдывались за свое детище, неполиткорректного Дюка. С какой стати объясняться с критиканами, которые не знакомы с такими простыми и явными понятиями, как «ирония», «пародия» и «юмор»?

Зато у Дюка с чувством юмора было все в полном порядке. Возможно, шуточки Нюкема были слишком грубоваты и пошлы, но ведь не всем по вкусу тонкий сарказм Жванецкого. Кромсая очередную инопланетную жертву, блондин приговаривал:

«Должно быть больно?», а облегчившись в туалете, выдавал: «А-а-ах, так гораздо лучше!». Любил он пошутить и над играми-конкурентами. В адрес шутера-одногодки **Quake** бесстрашный Нюкем отпустил колкость: "I ain't afraid of no quake". А на одном из уровней Duke Nukem 3D можно обнаружить труп солдата из **Doom**. "Мтт... That's one doomed space marine!" - прокомментировал увиденное Дюк. Компания **id** Software даже обратилась в суд с требованием убрать вышеописанную сцену из игры, но до разбирательства дело так и не дошло - иск развалился по дороге. Да и кому охота связываться с Нюкемом? На вопрос, почему Дюк стал

главным героем его шутеров, глава студии 3D Realms **Джордж Бруссард** (George Broussard) ни секунды не сомневаясь отвечает:

- Потому что он – личность. Это то, чего нет в других шутерах. В нашей игре ты не безликий морской пехотинец. Ты – HЮКЕМ!

Возможно, шуточки Нюкема были грубоваты и пошлы, но ведь не всем по вкусу тонкий сарказм Жванецкого



ТУРНИР 10 ГОРОДОВ МЫ ЕДЕМ К ВАМ!!!

Дни читателя журналов «Страна Игр», «РС ИГРЫ»

априль-октобрь 2005 года 20 августа Бискендрам в проеза маланешне принять участие в конкурсов данжны зарегноприрокаться как зригени Не упустите свой шанс!

В рамках мероприятия состоится турнир по

Quake III Arena

Победитель поедет в Москву

ВСТРЕЧИ С РЕДАКТОРАМИ ЖУРНАЛОВ, ТУРНИРЫ, КОНКУРСЫ, СОТНИ ПРИЗОВ!

Подробности и регистрация

на сайте: www.tur10.ru

Генеральный





Duke Nukum

Жанр игры: Action Издатель: Apogee Software Разработчик: Apogee Software 277 kb Объем: 1991 год Дата выхода:

О блондине с извращенным чувством юмора широкая общественность узнала в июле 1991 года. Простенький платформер, один из многих, распространялся по шароварному принципу -

первый эпизод даром, остальные - за деньги. Однако даже в эпоху царствования EGA-графики Дюк Нюкум (так тогда звали двойника Vanilla Ice) показал свой норов. Он разрушал все, что попадается под руку, и отпускал сальные шуточки (текст появлялся в окошечке внизу).

В **Duke Nukum** наш герой пробивался в крепость доктора Протона, сумасшедшего ученого, надумавшего поработить мир при помощи армии техботов. Эта же история положена в основу Duke Nukem Forever, игры, в которую будут играть наши дети, - мы ее уже вряд ли дождемся.



ARREST STREET, THE STREET, TO A

A CONTRACTOR OF STREET

Duke Nukem II

Жанр игры: Action/Platform Apogee Software Издатель: Разработчик: Apogee Software 1117 kb Объем: 1993 год Дата выхода:

Злые инопланетяне, заметив Дюка в заварушке с доктором Протоном, решили копировать мозговые волны супергероя и использовать его в качестве оружия против Земли. Очнувшись на

корабле инопланетян с мозговой травмой, Нюкем чуток осерчал и отомстил обидчикам по полной программе. А как иначе? Графика, звук и геймплей в Duke Nukum были самыми заурядными. У игры появилась небольшая армия фэнов. Благодаря им и был запущен в производство сиквел. Ничего принципиально нового **Duke Nukem II** не предложил. Так, только косметические улучшения: анимация получше, не любительский, а профессиональный саундтрек и спрайты покрупнее. Зато игра в четыре раза превосходила оригинал по длительности прохождения.



Duke Nukem: Manhattan Project

Action/Platform Жанр игры: Издатель: Arush Entertainment Разработчик: Sunstorm Interactive

Объем: 1 CD 2002 год Дата выхода:

На первый взгляд, Manhattan Project кажется старомодной игрой. Многие геймеры, ждавшие **Duke** Nukem Forever, не понимали, зачем нужно выпускать платформер? Непонимание длится до того момента, пока ты не запустишь игру. Оказывается, Дюк превосходно чувствует себя и в 3D, и в двухмерном мире. Сюжета, как обычно, нет (ты же не считаешь сюжетом историю о том, как злодей Мех-Морфикс планирует заразить городской водопровод своей слизью?), зато геймплей на высоте. Столь яростный экшен и сегодня не часто встретишь. Нюкем в своем репертуаре: сначала палит, затем думает, крутит сальто в воздухе и пошло шутит («Так много цыпочек вокруг и так мало времени...»).



Blood

Жанр игры:

First Person **Shooter GT** Interactive Издатель: Разработчик: Monolith **Productions**

1 CD Объем: 1997 год Дата выхода:

В двух словах **Blood** можно охарактеризовать так: «клон **Doom**». Однако не все так просто. Команда Monolith, улучшив дюковс-

кий движок **Build**, создала весьма достойный олд-скулшутер. Главный герой Blood, человек со сложной судьбой и никудышной репутацией, повстречал на своем пути не ту женщину. Сатанистка Офелия Прайс «подарила» его демону Чернобогу. Однако человек со сложной судьбой и никудышной репутацией восстал из мертвых и стал мстить. Blood насквозь пропитана... нет, не кровью... а сатанинской тематикой. Дьявольский фестиваль способен напугать разве что ребенка, однако играть интересно. Пройти Blood до конца мешает лишь одно: слишком высокая сложность.



Shadow Warrior

Жанр игры: First Person Shooter GT Interactive Издатель: Разработчик: **3D Realms** Объем: 1 CD 1997 год Дата выхода:

Этот проект стал последней игрой студии 3D Realms, изготовленной на движке **Build**. Впрочем, движок не единственная цепочка между Shadow Warrior и

Duke Nukem 3D. Главный герой, азиатский ассассин Ло Вонг, отличается плохим английским и любовью к туалетному юмору. Дюк, если помнишь, тоже обожал коверкать слова и солдафонские шутки. Для Ло Вонга нет большей радости, чем вляпаться в передрягу. И не важно, что у него в руках, катана или «узи», - на протяжении всей игры азиат будет заниматься делом, в котором преуспел: убивать. Shadow Warrior ценен геймплеем. Спрайтовая графика уже проиграла битву полигональной, поэтому никто и не подумал заносить Shadow Warrior в список «убийц *Quake*».



PowerSlave

Жанр игры: First Person Shooter **BMG** Interactive Издатель: Разработчик: Lobotomy Software

Объем: 1 CD 1996 год Дата выхода:

В середине 90-х эта игра носила длинное имя Ruins: Return of the Gods и планировалась к выпуску компанией Apogee Software.

Позже права продали другому издательству, и проект сменил вывеску, став PowerSlave. Игра вышла с разницей в несколько недель с **Duke Nukem 3D**. На сайте PowerSlave висела гордая надпись: "Duke May Rock But Ramses Rules". Время и геймеры рассудили, кто rulezz, а кто suxx. Шутер в египетском антураже оказался поделкой средней руки. Кто-то хочет воскресить фараона Рамзеса и мумифицирует крестьян? Боже, какой кошмар! Не пугайте меня дурным управлением и неспособностью сохраняться по первому требованию. Лучше дайте мачете и огнемет, я пойду на экскурсию!

наша летопись:



goro Anexo Gegreco-Magazere www.afm.apb.ru

7

11 августа 2002 года. Фестиваль "Нашествие". Ипподром г. Раменское. Шнур и Гарин Сукачев обсуждают совместное выступление. Лидер "Неприкасаемых" только что попробовал себя в качестве бэк-вокалиста "Ленинграда".

101.7fm

C. Ldryles.

HAWR PAGEO LONG LIVE ROCK BRY

ТАК ЗАКАЛЯЛСЯ ДЮК

О НЮКОЛАЕ ПЕРВОМ, ПИРАТАХ И ГЕНИАЛЬНОМ ШКОЛЬНИКЕ...

о иронии судьбы, мало кто знает, как выглядят герои шутеров. Их лица всегда остаются за кадром, а по правой руке, сжимающей шотган или бензопилу, портрет человека не составишь. И вдруг... в мире FPS появилась личность. Дюк Нюкем. Его представили скромно, но со вкусом: the butt kicker's butt kicker.

ПЕЧАЛЬ ЮНОГО ГЕНИЯ

Шутер Ken's Labyrinth шестнадцатилетнего Keна Силвермана (Ken Silverman) был первым клоном Wolfenstein 3D. В компании Ародее, куда школьник прислал ее копию, не рискнули издавать Ken's Labyrinth, поскольку графика оставляла желать лучшего. Однако специалисты пришли в восторг от движка игры.

Никто не мог понять, откуда взялся этот юный гений? Оказалось, из семьи программистов. Силверман не скрывает: он был ужасно непопулярен в школе, и компьютерный мир стал единственным местом, где он забывал о недружелюбных одноклассниках.



УМНОЕ СЛОВО

Компания Apogee, мама и папа Дюка Нюкема, родилась в далеких 80-х годах. Слово "apogee" означает спутник, находящийся на самом дальнем расстоянии от Земли. Президент компании Скотт Миллер (Scott Miller) признается, что всегда был «ботаником» и ему нравились мудреные слова. В начале 80-х он даже предлагал Ародее в качестве названия рок-группы, где играл, но его подняли на смех. В 1987 году Ародее применила новый метод распространения игр. Сегодня им пользуются практически все студии, специализирующиеся на shareware-играх. Принцип прост: попробовал - плати, если хочешь еще. Ародее делила свои игры на несколько эпизодов, но только первый из них был бесплатным. Начиная с Death Rally (первого проекта студии Remedy Entertainment, поведавшей нам грустную историю Макса Пейна), все игры Ародее одновременно с шароварным релизом выходили в коробочном варианте. Этим занималось издательство **GT** Interactive. В случае с Duke Nukem 3D шароварная версия игры увидела свет на пять месяцев раньше - что. впрочем, не помешало тотальному успеху Дюка.



КЕН БЕЗ БАРБИ

Мало кто знает, что Duke Nukem 3D разработан на движке **Build**, написанном одником. В 1992 году шестнадцатилетний **Кен Силверман** (Ken Silverman) отослал свою первую игру **Ken's Labyrinth** нескольким издателям, включая Ародее. Парня заметили, хотя игру у него так никто и не купил.

Летом 1993 года Кен разослал несколько копий своего нового движка Build по разным компаниям. В августе с ним связались представители Apogee и предложили контракт и зарплату. Из Род-Айленда в Техас, где располагалось издательство, Силверман прилетел вместе с родителями. Спустя три года Кен расстался с игровой индустрией, чтобы спокойно доучиться в колледже - на первом курсе он умудрился завалить даже курс «Введение в компьютерные науки». Однако его движок Build оказался одним из самых востребованных за всю историю компьютерных игр. На нем были сделаны двенадцать игр, включая Duke Nukem 3D,



Shadow Warrior, Witchaven, TekWar, Blood, PowerSlave u Redneck Rampage.

ДЕНЬ ДЮКА

В июне 1994 года Apogee объявила o создании дивизиона 3D Realms. Как следовало уже из названия, компании предстояло заниматься трехмерными играми. К 3D Realms перешли все шутеры, разрабатываемые на тот момент Apogee: Duke Nukem 3D, Shadow Warrior, Blood и *Ruins:* Return of the Gods. Позже права на Blood и Ruins были

Нюкема.

- Трудно передать словами все то безумие, что творилось незадолго до того, как мы выпустили шароварную версию Duke Nukem 3D, но я попытаюсь, – рассказывает глава 3D Realms Джордж Брус-

проданы. Студия сконцентри-

ровалась на персоне Дюка











сард (George Broussard). – *За* неделю до релиза пираты похитили и стали распространять бета-вер-

сию игры. Мы все

пребывали в печали до тех пор, пока не заглянули на IRCканал, где люди обсуждали нашу игру. К нашему изумлению, все они полюбили Duke Nukem 3D. Никаких негативных реплик вообще!

Удивительно, как много вещей удалось добавить или улучшить в последнюю минуту. Duke Nukem 3D никогда не был игрой с крепким сюжетом, концепция этого проекта сводилась к «инопланетяне охотятся за нашими цыпочками». Так вот, эти цыпочки, умолявшие тебя убить их, были вставлены в игру буквально за пару недель до релиза. Так 3D Realms сделала «сюжет» немного лучше.

- Я прекрасно помню день, когда мы закончили Duke Nukem 3D, - вспоминает Бруссард. - Семь утра, в офисе трое сотрудников студии... Никакого шампанского, никаких торжеств. Я поехал домой спать, потому что проработал 20 часов без перерыва.

ХВАТИТ ПЛОХИХ ИГР

И Джордж Бруссард, и Скотт Миллер по-прежнему остаются заядлыми геймерами. Они пришли из той эпохи, когда не было ничего круче **Space** Invaders, но и сегодня не пропускают ни одной заметной игры, пробуют, анализируют, ищут удачные места и провальные. Джордж и команду подобрал себе подходящую - в 3D Realms скачивают демку каждой игры, которая готовится к релизу. - Главная проблема игровой индустрии - слишком много плохих игр, - безаппеляционным тоном заявляет Бруссард. – За год появляется лишь несколько замечательных фильмов. То же самое и с иг-

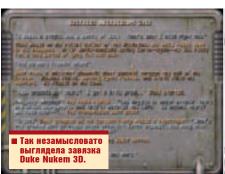
рами. Талантливых разработ-

чиков не стало меньше, тут дело в прессинге издателей. Меня печалит принцип «Издай сейчас, патчуй потом». Почти все действительно хорошие игры разрабатываются студиями, которые сами определяют дату релиза своих игр: id Software, Epic, Valve, Blizzard. 3D Realms—из той же компании. И наш Duke Nukem Forever превзойдет все ожидания фанатов!

ГЕНЕАЛОГИЯ НЮКЕМА

Дата рождения Дюка Нюкема неизвестна. Однако он настолько яркая личность, что историографы из компании Ародее составили ему генеалогическое древо. В 150 году от Рождества Христова жил Святой Нюкус, которого гонители веры бросили в ров ко львам. Нюкус не растерялся и съел львов. А в XVI веке . царствовал Нюколай Первый. Великий русский лидер принимал водочные ванны, изобрел танец «Казачок» и боролся на ринге с медведями. Австрийский композитор Нюковский сочинял марши и обзавелся 324 внебрачными детьми.









08 / ABIVCT / 2005 20

РО | НОВОСТИ ВРЕМЕННЫХ ЛЕТ | 5 ЛЕТ НАЗАД



ВАН ДАММ РЫДАЛ

18 августа 1995 года состоялась премьера Mortal Kombat, большого кино по большой игре. «Смертельная битва» не была первым фильмом, снятым по игролицензии (до него мелькнули провальные «Супербратья Марио» и «Уличный Боец»), однако стала самой кассовой - 70 миллионов долларов только в кинотеатрах США. Режиссер Пол Андерсон (Paul Anderson) и в дальнейшем не расставался с игроизациями, сняв успешные Resident Evil (39 миллионов «зелени» в Америке) и **Alien vs.** Predator (80 миллионов).



ДЕНЬ ГЕЙТСА

Во вторник, 24 августа, корпорация Microsoft начала продавать операционную систему Windows 95, навсегда изменившую и игровую индустрию, и компьютерные игры. Старт операционки сопровождался глобальной рекламной компанией. Сами же «майкрософтцы» собрали в Редмонде две с половиной тысячи гостей и закатили грандиозную пьянку... пардон, банкет. Биллу Гейтсу (Bill Gates) было с чего гулять - только за четыре дня Windows 95 paзошлась миллионным тиражом. За последующие шесть месяцев ушло еще 6 миллионов ОС. Начинался золотой век Microsoft.

■ THIEF ПОДКРАЛСЯ НЕЗАМЕТНО



Новость месяца: в глубинах компании Іоп Storm speet **Thief 3**, продолжение легендарной stealthсерии от усопшей Looking Glass Studios. Последняя скончалась, не успев получить от издательства **Eidos** Interactive po-

ялти за Thief 2. Впрочем, это не напугало опытного игродела Уоррена Спектора (Warren Spector), искренне любящего «Вора». Случайно обмолвившись о проекте, болтливому бедолаге пришлось признаться, что разработка Thief 3 еще не началась и даже с движком ничего не - Наша главная задача - подписать на проект толковых людей: парней, которые станут работать над концепцией проекта и сюжетом, не щадя живота своего, - заявил Уоррен Спектор. - Вокруг них мы и сформируем команду. Сначала команда, потом дизайн, затем - разработка. Так и никак иначе. Мы же продолжаем дело, начатое другими!



БОРЦЫ С КУЛЬТОМ ВУДУ



Корпорация NVidia неожиданно подала иск в суд против главного конкурента, компании 3dfx Interactive. Отцы-прародители GeForce обвинили старого Voodoo в нарушении закона об авторских правах, приложив к иску пять патентов NVidia. Цель у затеянного судебного разбирательства была одна запретить 3dfx продавать видеокарты Voodoo3, Voodoo4 и Voodoo5. Плюс компенсация материального и морального вреда, разумеется.

– По части инноваций в трехмерной графике мы всегда были в авангарде, - заявил президент и исполнительный директор NVidia Чжен-Хсан Хуанг (Jen-

Hsun Huang). - На свои исследования мы потратили миллионы долларов, мы не можем позволить, чтобы фрукты с нашего дерева ел кто-то другой. В 3dfx поначалу опешили от подобной наглости, потом заверещали: «Не виноватые мы». Ну и где сегодня эта 3dfx? Никакие вуду не помогли.

🔰 BOCXOД BIG HUGE GAMES



Halo больше не желает знаться с

компьютерами и будет дружить с кон-

солью Xbox. Впрочем, намек на порт был сделан, так что, никто особо не

Bo-вторых, Microsoft подписала партнерский договор с молодой студией Від Huge Games. Корпорация подрядилась издавать все будущие игры главы студии Брайана Рейнольдса (Brian Reynolds), сооснователя Firaxis Games и гейм-ди-

зайнера Civilization II и Alpha Centauri. Рейнольдс не подвел. В 2003 году Big Huge Games доделала стратегию Rise of Nations и подвинула всех на рынке RTS. Текущий проект этой студии, Rise of Nations: Rise of Legends, фэны ждут с не

меньшим нетерпением, чем Age of Empires III.

ПАПЕ ЛЕНЬ ИДТИ В МАГАЗИН?







Professional Racing

Resident Evil 4

Forza Motorsport

\$62.99

PACCKAKU EMY 4TO в интернет магазине GamePost

- * Не нужно выходить из дома, чтобы сделать заказ
- * Покупку можно оплатить кредитной картой
- * Игру доставят в день заказа

PlayStation 2 (Slim)

\$179.99



GameCube



box

Играй просто!

> Тел. (095) 780-8825 Факс. (095) 780-8824

www.gamepost.ru



ЧИТАТЬ ПИСЬМА – ЗАНЯТИЕ НЕ ИЗ ЛЕГКИХ. ТРЕБУЕТ ОСОБОГО ТЕРПЕНИЯ.

ПИСЬМО НОМЕРА

дра-а-авствуйте, редакция «РС ИГР». Так много полезной информации помещаете, а вот оформить материалы оригинальненько вам ни разу не удавалось. И, как мне сказал ветер в голове, не удастся. А вот почему - известно одному лишь Богу и вам, дорогие мои. Моя скромная персона решила подкинуть, так уж и быть, несколько идей. Неплохо было бы создать очередной номер в стиле авангард. Ну, например, текст из всех 4-х углов страницы пустить. Это увеличит время чтения и доставит читателям эстетическое наслаждение.

Рядом со скриншотами надо поместить работы Дали, Малевича. Ароматизировать страницы журнала разными РС-запахами: нечто вроде сгоревшего процессора с нотками корицы или цитрусовых (даже название для аромата придумал: «Жаркие дни оверклокера»). И обязательно каждый год издавайте эксклюзивный номер ограниченным тиражом, а выручку отдавайте сиротам Африки. На обложку поставьте Лару Крофт в обрамлении стразов Swarovski. Это для чокнутых поклонников и просто ценителей всего прекрасного. Можно даже выгравировать весь номер на железных пластинах, а затем хромировать. И продавать в ювелирных магазинах рядом с яйцами Faberge.

Будьте оригинальны! Долой приевшийся дизайн! Экспериментируйте! Будьте счастливы! Пишите больше! Пишите лучше! Живите вечно!

С гордостью за свои советы, может быть ЧелоВЕК

Когда я показал это письмо нашему дизайнеру Инне, она сказала, что ветер в твоей голове гуляет из-за наличия в ней, то есть голове, слишком большого открытого пространства. Не знаешь, что она имела в виду?

Твои предложения по дизайну мы обязательно учтем и, конечно же, воплотим в жизнь. Или жизнь воплотим в твои советы – мы пока не определились. В любом случае, рекомендуем тебе написать книгу «Дизайн по-ЧелоВЕКчески». Однозначный бестселлер будет. Печать тиража берем на себя.

Прежде всего, спасибо тем, кто откликнулся на призыв писать больше писем. Прогресс на лицо. А вот шпионы почему-то бездействуют - я пока не получил ни одного скана пиратского джевела с нашим золотым кулером. Да и по обычной почте обложек никто не присылал. Расслабились, значит? Не порядок! Впредь прошу поддерживать активность в написание писем. Как электронных, так и «настоящих», бумажных. Чем больше весточек мы получаем, тем интереснее рубрика. Так держать!

орогие и многоуважаемые «РС ИГ-РЫТ»! Я читаю ваш журнал с самого его рождения и внимательно слежу за его развитием и процветанием. Именно благодаря вам я перестал тратить деньги на мультиплатформенные издания и теперь плачу свои кровные за 100% информации, ибо читаю ваше детище от корки до корки. Однако у меня имеется ряд претензий.

Во-первых, после перехода со «Страны Игр» я сразу ощутил дискомфорт от отсутствия обзоров кинофильмов. По мне идея такой рубрики просто отлична: можно не тратить деньги на специализированные издания. Неужели вы не чувствуете, как сильно кино тяготеет к играм и наоборот? Во-вторых, упомяну о наболевшем: с DVD-приложением часто возникают проблемы, и это происходит не только у меня.

Ну и, в-третьих, мне не понравился обзор *GTA: SA*. Он отличился малым количеством деталей самой игры, за исключением сюжета. Изви-

ните, но нам этого МАЛО! Имея совесть, можно было хотя бы описать больше нововведений в небольших врезках! Спасибо за то, что прочитали мое письмо! И все же ваш журнал is the best of the best!

С уважением Vadim Elkin [elistv@mail.ru]

Многоуважаемый и дорогой Вадим! Во-первых, на то у нас со «Страной» и разные названия, и разные команды, чтобы немножко отличаться друг то друга. Там – новинки киноиндустрии и материалы об играх для консолей, тут – только РС и ничего кроме (ага, конечно... – прим. автора материала о консолях нового поколения). С трудом представляю, как после статьи о *The Chronicles of Riddick*, на следующей странице идет обзор новинки месяца – фильма «Лысый нянька» с тем же **Вином Дизелем** (Vin Diesel) в главной роли. Смех, да и только.

Во-вторых, тема «Спасите ваше DVD-приложение» настолько приелась и набила оскомину, что вновь ее обсуждать, честно говоря, нет ни малейшего желания. Но для тебя



сделаю исключение. В 1001-ый раз повторяю - если DVD не работает, необходимо всеми возможными способами связаться с редакцией. Пусть даже живешь ты на Алтае, в 100 км. от ближайшего населенного пункта. Журнал тебе как-то доставили, значит и связь есть. Причина, вероятнее всего, кроется в твоем DVD-приводе. Ну, виноваты мы что ли, что их наплодилось в последние годы, как грибов после дождя? Порой некоторые наши диски не кушают, плюются. В-третьих, мне обзор GTA: SA понравился. Хотя бы своими актуальностью, стилем, самобытностью и оформлением материала. Но совесть у нас все-таки есть, поэтому ищи в следующем номере еще один материал по San Andreas, в котором мы опишем нововведения в небольших врезках. Очень подробно, честно.

ак говорится, доброго времени суток! Я лишь недавно стала покупать ваш журнал и, в общем-то, была всем довольна, но... В июньском номере на странице 237 я вижу ужас – рекламу реалити-шоу «Большой брат»! Я была в полном недоумении! Я

О НАБОЛЕВШЕМ | ПОЧТА

тут же вырвала эту страницу и подвергла ее всяческим истязаниям: разорвала, полила кислотой и, в конце концов, сожгла! Убедительная просьба подобные вещи не печатать, это сильно подрывает ваш авторитет, как нормального игрового журнала.

Ирочка [rayne@ngs.ru]

■ Доброго! ЈУ меня это не укладывается в голове... Сначала вы пишете, что надо существенно сократить объем рекламы, исходя из чего мы делаем правильный казалось бы вывод реклама вам не нравится, внимания большого вы на нее не обращаете. И тут – получите. То реклама игр для PS2 не уст-

роила, теперь вот «Большой брат» не угодил. Да пусть там хоть новый номер Playboy и стиральный порошок «Сорти» будут - читателю то какая разница? Информативность журнала от этого не пострадала ни на йоту, а материальное благополучие, напротив, возросло. Так что, Ира, давай раз и навсегда закроем эту тему - реклама разная нужна, реклама разная важна...

Хайдук всем! Пишу из недалекого горо-да Липецка и хочу поведать свои мысли относительно вашего лучезарного журнала. Я долго жду выхода в свет вашего творения, а потом ровно за 3 дня (максимум - за неделю) полностью прочитываю наиправильнейший из наиправильнейших журналов, а потом опять долго жду. Я понимаю, что вам лень, но все-таки я порекомендовал бы поставить вопрос о выходе издания 2 раза в месяц, а то скучно же жить. Кстати, почему в журнале №6(18) такие маленькие статьи про такие великие игры, как Quake 4, Gothic 3, UT 2007 и др.? Heyжели вы так боитесь перевыполнить план? Журнал явно стал не помещаться на 240 страницах. Подумайте об этом.

Снеговик Морозович, он же мудрый Ганз

Хайдук и тебе! 🚽 Поставить вопрос о переходе на схему «2 раза в месяц» мы-то поставим, но, предупреждаю тебе заранее, стоять он будет очень долго. Слишком уж нереально его воплощение. 240 страниц, да 2 раза в месяц, да по 2 DVD и 6 CD за 20 рабочих дней... От таких мыслей уже сейчас кружится голова. Ну уж нет, лучше меньше, но лучше. Потому что нам совсем не

А насчет материалов о Quake 4, Gothic 3 и UT 2007 - это мы специально. Ведь информации по этим проектам сейчас еще мало, а



значит, смысла уделять им больше одной полосы нет. Лучше немного подождать и через несколько номером опубликовать большое, интересное превью. Иначе ведь план перевыполним - мы этого очень боимся...

Здравствуйте, уважаемая редакция «РС ИГР»! Пишу я вам из далекой-далекой Москвы! Читаю журнал с апреля 2004 года, но пишу впервые. Не могу не включиться в жаркую дискуссию по поводу пиратства. Недавно зашел в обычный магазин в поисках GTA: San-Andreas и нечаянно увидел ее на прилавке на одном СD. Может, я чего не понимаю, но все-таки - как можно уместить 4,5 гигабайта на одном CD, в котором максимум 700 мегабайт?!

Продавец мне, кстати, ее еще впаривал, говорил, что нормальная игра, только в двойном WINRAR'е, но без радио. Сказал также, что на диске, помимо игры, есть еще и программа для скачивания музыки из интернета. Ну не обнаглели ли пираты, чтоб их?! Вот я, например, предпочитаю покупать лицензионную продукцию, пусть она и будет на 5 CD. Она хотя бы не глючит.

С уважением, AVERSOR

Отвечает переехавшая в Архан-🔛 гельск редакция:

Схема кастрирования GTA SA проста, как все гениальное. Берем игру, вырезаем из нее музыку, лишаем, по необходимости, скриптовых и вступительного роликов, бонусных материалов (если таковые имеются), а остальные файлы максимально сильно ужимаем в архив и - вуаля! - перед нами обрезанный вариант, который в легкую записывается на CD-R болванку. Трудозатраты минимальны, выгода очевидна.

Так что не поддавайся на уговоры наглых пиратов – этого добра у них на 5 лет вперед припасено. Если есть возможность, выбирай лицензионную продукцию. Да

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ

ВОПРОСЫ ФОРУМА

СКОЛЬКО СТАВИТЬ? **ЧИТАТЕЛЬ СПРАШИВАЕТ**

У меня вопрос: собираетесь ли вы ставить оценки играм в «Теме номера»?

ОТВЕЧАЕТ ГЛАВРЕД

Привет! Мы планируем ввести систему оценок для игр, которые попадают на нашу обложку. Естественно, речь идет только о тех случаях, когда мы видели финальную версию проекта.

РАЗГОВОРЫ ГЕЙМЕРОВ ЧИТАТЕЛЬ ПРЕДЛАГАЕТ

Есть идейка. Можно создать рубрику «Форум» и писать в ней разговоры людей с форума. Самые интересные. Такое есть в почте врезка сбоку, но этого мало. Можно было бы и пару страниц под это отвести.

ДРУГОЙ ЧИТАТЕЛЬ ОТВЕЧАЕТ

И зачем это надо? Кому интересно, что тут говорят? Интересных тем слишком мало.



№ КОГДА ПРИЗЫ?УЧАСТНИК КОНКУРСА СПРАШИВАЕТ

Я журнал купил вчера и сегодня утром отправил по e-mail ответы на конкурс по Battlefield 2. Когда вы будете смотреть ответы и разыгрывать призы?

OTBEHAET SEM4

Результаты будут через номер, все зависит от количества писем.

. Письма присылайте по адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652. «РС ИГРЫ» с пометкой «В рубрику "О наболевшем"» Электронные письма ждем на адрес post@pc-games.ru

УЖЕ В ПРОДАЖЕ



DVD или 2 CD с каждым номером

читай в июле:

Tekken 5

Один из лучших файтингов в истории, наконец-то, добрался до европейского рынка.

E3 Awards

Мы назовем лучшие игры выставки Electronic Entertainment Expo по мнению «Страны Игр» и ведущих западных СМИ.

Под крылом летучей мыши

История Бэтмена – с самого начала и до наших дней. Кинофильмы, теле- и мультсериалы, комиксы и, разумеется, игры.

SpellForce 2: Blend of Perfection

Красивейший фэнтезийный мир, стратегия в реальном времени с элементами RPG. Второе пришествие.

Kingdom Hearts II

Геймера снова ждет мир, где сошлись воедино персонажи Final Fantasy и наиболее известных анимационных лент Disney.



ПОЧТА | О НАБОЛЕВШЕМ



прибудет с тобой правда. И деньги. И еще раз правда.

P.S. Черт, как тут холодно все-таки...

Здравствуйте, уважаемая редакция «РС ИГР»! У меня есть пара вопросов:

1) Когда вы перестанете вставлять в текст картинки, которые уменьшают объем текста? 2) Почему бы вам не увеличить рубрику «О наболевшем»?

Кстати, когда я зацепил ногой кружку чая, она упала на ваш журнал, после чего он стал липким и у него загнулись края. Я это к тому, что лучше пить кофе, когда читаешь «РС ИГРЫ»

SQDevil

Привет, Дэвил!

1) Да очевидно никогда, потому что лично я не могу себе представить картинки, которые увеличивают объем текста. Это вообще как? Поясни.

2) Не можем. Из-за картинок, естественно. Они же у нас объем текста уменьшают, а для расширения рубрики придется текста больше писать. Не осилим.

Сразу говорю - ругать не буду. У меня предложение. Даже не предложение, а так, мысли вслух. Вот скажите, когда журнал полностью перейдет на DVD? Когда СD-диски канут в Лету?

Просто есть такая мысль, что при переходе на DVD журнал мог бы комплектоваться 2 DVD-дисками. Не хочу ущемлять в правах всех владельцев CD-приводов, но если есть возможность, то, народ, пора покупать DVD-привод. Вот представьте - «РС ИГРЫ» выходят с 2 DVD (к издательству - вы ведь сможете себе это позволить?). Тогда не будет нехватки роликов и патчей. Вот.

С наилучшими пожеланиями, Олег Techman Лебедев Олег, привет. Спешу тебя... расстроить – в ближайшее время мы отказываться от CD дисков не намерены. Слишком большой процент читателей не обзавелись еще DVD-приводами. Хотя, согласен, давно пора. Цены на них к тому же падают с каждым днем.

Мы, кстати, помимо 2-х DVD, можем позволить себе вкладывать в каждый номер 10GB'ный жесткий диск. Неплохая, вроде, идея. Пора с коллегами обсудить. Стоить номер будет порядка [Надо вписать в верстке – прим. редактора; Редактору: не забудь, пожалуйста, вписать в верстке цифру – прим. главного редактора; Народ, сегодня сдаемся, кто-нибудь сюда писать что-то собирается?! – прим. дизайнера]... Ух ты... Какая прибыль будем, ммм...

Здрасьте, все менее и менее уважаемая редакция все менее и менее любимого журнала.

Пишу вам, потому что заметил, что вы все меньше уважаете своих читателей.

Начну с того, что в ответе на каждое письмо вы пытаетесь, насколько это возможно, унизить автора. Например, давным-давно писал вам человечек, хотел узнать, что такое пиксельные шейдэры. И что он получил? Ничего! Вместо ответа на вопрос, издевательство в текстовом виде плюс картинка. И это далеко не единственный пример. Теперь диски. Абсолютно все DVD, какие я пихаю в свой привод, прекрасно читаются, кроме ваших, естественно. На форуме была поднята тема по этому поводу, и мы пришли к выводу, что если у меня комбайн DVD+CD-RW то мне надо покупать новый DVD привод (интересно, а редакция вообще на форум заходит?). А с какого такого лешего, скажите пожалуйста, я должен подстраиваться под вас? Вообще то журнал должен подстраиваться под читателя. Еще вопрос: вы специально делае-

О НАБОЛЕВШЕМ | ПОЧТА

те такие отстойные постеры? Раньше же были классные? **WoW**, **«Корсары 2»**, **Hitman, Half-Life 2!** А теперь ужас один. **Шишин Антон aKa melklu**

Антон, добрый день. Мы представляем комитет по контролю качества игровой прессы РФ. По вашему запросу было произведено расследование. Спешим заверить, что виновные пойманы и привлечены к ответственности. Благодаря действиям секретного агента 008, в нашем распоряжении появились записи разговоров, проходивших в редакции. Ниже вы найдете краткие стенограммы.

КАБИНЕТ ПОЧТАЛЬОНА

- Что?! Кто?! Опять целый мешок писем сюда притащили?! Да сколько можно?! Месяц же назад разгребал кучу... (кто-то заходит в комнату здесь и далее прим. стенографиста) этих интересных писем наших дорогих читателей.
- (второй голос. Очевидно того, кто только что вошел в комнату) Рубрика готова? Почти. Вот, видишь, новые работы читателей привезли (шелест бумаги). Сейчас со всеми ознакомлюсь и отвечу на самые интересные. Не беспокойся ты, тот парень, которому я про шэйдеры шутканул, потом позвонил, сказал, что сам смеялся полчаса. Так что все в порядке, можно продолжать шутить.
- Ты смотри, дошутишься у меня!
- Да что ты, я ведь любя. Так, чуток съязвлю, да и только. Я ведь тебе полосы экономлю не надо раздел юмора открывать. У меня же гораздо забавней.
- Ладно-ладно, не зазнавайся. Работай лучше.

комната дисковиков

- Слушай, я чего подумал сегодня же вроде как день сдачи.
- И че?
- Ну, это, надо бы диск чтоль делать начать. Пора бы.
- И че?
- Да ниче! Диски то у тебя есть? Писать на что будем?
- Канеш есть. Вот, с прошлого раза заныкал. Держи (что-то падает на пол. Пол, кажется, керамический)... Упс... (Гробовая тишина. Примерно 30 секунд).
- Эээ... ну ты молодец, конечно... Смотри, вроде целый. Пишем мастер или нет?
- Пишем ессесно, все будет тип-топ (*ка-кой-то звон. Кажется, бутылок*).

К сожалению, в отделе по работе над отстойными постерами жучок, находившийся в вазе с цветами, вышел из строя, когда кто-то вылил на него пиво. Поэтому его сотрудников поймать с поличным не удалось. Но мы продолжаем работать.

Hello, вам пишет ваш хоть и непостоянный, но читатель.

Во-первых, меня интересует вот какой

вопрос: как же на самом деле пишется, соответственно и произносится, на великом и могучем фамилия известного разработчика **Peter'a Molyneux**? В вашем журнале я нашел три разных варианта написания:

- 1) Мулине (во врезке перед рубрикой «Обрати внимание», под заголовком «Весна прошла, настало лето»).
- 2) Молине (в разделе «Новости», новость под названием «Elixir больше нет»)
- 3) Молино (в статье про *The Movies*). Во-вторых, мне интересно почему практический каждый человек в возрасте от 12 до 16 лет, который прошел хоть пару игр или вообще когда-либо садившийся за компьютер, хочет стать автором в игровом издании (я не вхожу в число таких людей)? Я не понимаю, это что, мода нынче такая? Раньше все хотели стать космонавтами, а теперь хотят рецензировать новинки игровой индустрии. Причем люди, которые мнят себя знатоками игр и вообще компьютера в целом, даже не задумываются, знают ли они на самом деле что-нибудь ценное и полезное. Они не задумываются о том, смогут ли написать интересную, и немалую по объему статью в короткий срок. Конечно, у каждого есть собственные желания, но надо объективно оценивать свои умения.

В-третьих, вы, на мой взгляд, противоречите сами себе. Отвечая на какое-то письмо в 6-ом номере журнала, вы написали что, мол, журнал у нас только о компьютерных играх. Значит раздел «Железо» придется удалять, да и «О наболевшем» тоже не подходит под определение компьютерной игры. Так что думайте.

С уважением, читатель Fcon

Привет, читатель!
Я тебе сейчас одну умный вещь скажу, ты только не обижайся. Мулине, Молине и Молино – три разных человека...
Представляешь? И каждый из них делает игры. Первый *Black & White 2*, второй *White & Black 2*, ну а третий, конечно же, *2 Black & 2 White*. Только ты никому не рассказывай, это большой-большой секрет, известный лишь нам и, отныне, тебе. Они-то думают, что мы нормально перевести фамилию не можем (вот наивные, правда?), а на самом деле все не так.

Ну а про космонавтов ты не прав. Стрем-

Ну а про космонавтов ты не прав. Стремление чего-то достичь – это хорошо, пусть даже стремление это в итоге ни к чему не приведет. Лучше пытаться попасть в игровые издания, изучая русский язык и индустрию, чем просиживают штаны дома, пялясь в телек.

В-третьих же, отмечу следующее, мы не противоречим себе, мы просто даем обтекаемые формулировки (честно говоря, мы не знаем, что такое «обтекаемые формулировки», но очень уж красиво звучит). Вот ты понял мое выражение неправильно. И «Железо» и «О наболевшем» рассказывают об играх. Ты, например, узнал, наконец, кто же такие Му/олине/о. Разве не полезная информация?

«DVD Эксперт» домашний кинотеатр для всех



В ИЮЛЬСКОМ НОМЕРЕ:

- Самые интересные новинки
 AU-рынка: мнение
 специалистов
- Инсталляция: домашний кинотеатр космонавта Г. Гречко
- Мегатест DVD-плееров: 25 самых популарных моделей



*100% гарантия широкоэкранного анаморфного изображения; звуковые дорожки DD5.1. DVD-приложения к журналу соответствуют уровню качества ЛУЧШИХ мировых изданий!

ЗАКАЗ ЖУРНАЛА В РЕДАКЦИИ

выгода....

Цена подписки на **20**% ниже, чем в розничной продаже! Доставка за счет издателя

Разыгрываются призы и подарки для подписчиков Дополнительные скидки при заказе на длительный срок

CAPAHTUR

Вы гарантированно получите все номера журнала Цена стабильна на весь период заказа, даже при повышении цены в розничной продаже. Единая цена по всей России

СЕРВИС.....

Заказ удобно оплатить через любое отделение банка.

Заказ оформляется с любого месяца.

Заказ осуществляется заказной бандеролью

или с курьером

Заказ можно сделать на любое количество месяцев

Бесплатные телефоны подписки всем вопросам подписки по всем вопросам подписки по всем вопросам подписки по всем вопросам по в по всем по в м абонентов мтс. В по всем по в м абонентов мтс. В по всем по в м абонентов м абоненто

Sakanka myakan Bakanamb denbem Cakanamb denbem



Стоимость

заказа на

«PC NrPbl»

+ 3 CD или DVD

110р за номер (экономия 30 руб.*)

660р за 6 месяцев (экономия 180 руб.*

1188р **за 12 месяцев** (экономия **492** руб.*)

КАК ОФОРМИТЬ ЗАКАЗ?

- 1. Заполнить купон и квитанцию
- 2. Перечислить стоимость подписки через Сбербанк
- 3. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном любым из перечисленных способов:
- по электронной почте: subscribe@glc.ru;
- по факсу: 924-96-94;
- по адресу: 107031, Москва, Дмитровский переулок, д. 4, строение 2, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

ВНИМАНИЕ:

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции.

- купоны, отправленные по факсу или электронной почте, обрабатываются в течение 5 рабочих дней.
- купоны, отправленные почтой на адрес редакции обрабатываются в течение 20 дней.

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

Подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в сентябре, то подписку можете оформить с ноября.

По всем вопросам, связанным с подпиской, звоните по бесплатным телефонам:

935-70-34 (для москвичей) и 8-800-200-3-999 (для регионов и абонентов МТС, БиЛайн, Мегафон).

Все вопросы по подписке можно присылать на адрес: info@glc_ru

ПОДПИСКА ДЛЯ ЮРИДИЧЕСКИХ ЛИЦ

www.interpochta.ru

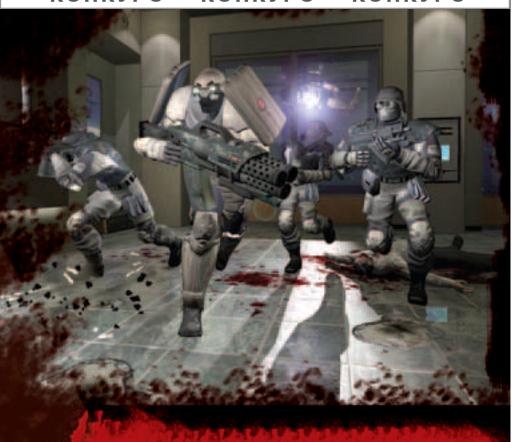
Москва: ООО "Интер-Почта", тел.: 500-00-60, e-mail: inter-post@sovintel.ru **Регионы:** ООО "Корпоративная почта", тел.: 953-92-02, e-mail: kpp@sovintel.ru

Для получения счета на оплату подписки нужно прислать заявку с названием журнала, периодом подписки, банковскими реквизитами, юридическим и почтовым адресом, телефоном и фамилией ответственного лица за подписку.

подписной купон			
	Извещение	ИНН 7729410015 OOO	«Гейм Лэнд»
Прошу оформить подписку на:		ЗАО Международный Московский	й Банк, г. Москва
	p/c № 40702810700010298407		
□ на журнал РС ИГРЫ + 3 CD	; ; ;	к/с № 3010181030000000545	
□на журнал РС ИГРЫ + DVD	! ! !	БИК 044525545	КПП - 772901001
на месяцев	I I I	Плательщик	
начиная с 2005 г.	1 	Адрес (с индексом)	
☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес	 	— Назначение платежа	Сумма
па домашнии адрес Доставлять журнал курьером на	 	Оплата журнала «	»
□ адрес офиса (по г Москве)	 		2005 г.
Подробнее о курьерской доставке читайте ниже*	. V	Ф.И.О.	
(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)	Кассир	Подпись плательщика	
Ф.И.О	! !		
дата рожд.	Квитанция	ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд» ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва р/с № 40702810700010298407 к/с № 3010181030000000545	
АДРЕС ДОСТАВКИ:	 		
индекс	i !		
область/край	!		
•	! ! !	БИК 044525545	КПП - 772901001
тород	1 	Плательщик	
улица	; ! !	Адрес (с индексом)	
дом корпус	! ! !		
квартира/офис	 	Назначение платежа	Сумма
гелефон ()	i !	Оплата журнала «	»
e-mail	:	с 2005 г.	
	i		-000 1.
сумма оплаты	, 	Ф.И.О.	1000 1.



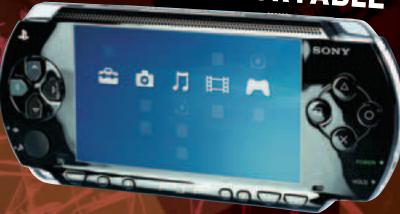
КОНКУРС ● КОНКУРС ● КОНКУРС ●



4. Главный герой игры попал в команду F.E.A.R.:

- a. По распределению после окончания с отличием военной академии West Point.
- **b.** Случайно, после того как однажды на тренировке попался на глаза капитану группы.
- **с.** Заменив одного бывшего члена команды, оставившего F.E.A.R. по неизвестным причинам.
- **d.** Как идеальный, бескомпромиссный наемный убийца, только вчера специально для этого задания выпущенный из тюрьмы строгого режима.

ГЛАВНЫЙ ПРИЗ - НОВЕЙШАЯ ПОРТАТИВНАЯ КОНСОЛЬ ОТ SONY PLAYSTATION PORTABLE



Так же для самых настырных – **пять** экземпляров замечательной игры **F.E.A.R.**, из-за которой мы застряли в этом богом забытом месте. Что? Да, позвонить родным можно. И друзьям.

А ответы присылай по адресу: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, "РС ИГРЫ" или по электронной почте fear@pc-games.ru.



твой игровой КОМПЬЮТЕР!

ПРИМИ УЧАСТИЕ В

KTOP

К УЧЕБНОМУ ГОДУ И

МНОГО ДРУГИХ ПРИЗОВ!



Редакция журнала благодарит за модинг и компьютерную периферию интернет-магазин геймера **ОРЕСІГЕ** <u>www.clife.ru</u>, тел095)9700730).

ДЛЯ УЧАСТИЯ В ВИКТОРИНЕ

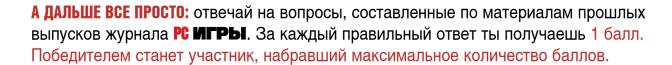
ОТПРАВЬ SMS СО СЛОВОМ **HA HOMEP 3090**



МЕСЯЦ!

ТОРОПИСЬ, ОСТАЛСЯ

ПОСЛЕДНИЙ



Ты можешь остановиться на любом вопросе, и продолжить отвечать позже, когда тебе будет удобно – набранные тобой баллы сохраняются.

СВОИ ТЕКУЩИЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ТЫ БУДЕШЬ ПОЛУЧАТЬ НА КАЖДОМ пятом сообщении.

ПРОМЕЖУТОЧНЫЕ ИТОГИ КОНКУРСА – НА ДИСКЕ В КАЖДОМ **HOMEPE ЖУРНАЛА «РС ИГРЫ»** И НА CAЙTE WWW.GAMELAND.RU (ТАМ ЖЕ ТЫ МОЖЕШЬ ПРОЧИТАТЬ И ПОДРОБНЫЕ ПРАВИЛА ВИКТОРИНЫ).

Стоимость sms-сообщения на номер 3090 ■ \$0,50 без налогов.

Услуга доступна абонентам МТС, Билайн, Мегафон, ЮУСТ, ЕСС, СМАРТС, БВК, HCC, ЕрмакRMS, Ярославль ■ GSM, УралСвязьИнформ, НТК, Скайлинк - СПб, Пенза GSM, Оренбург GSM



Хакер Спец 07(56) УЖЕ В ПРОДАЖЕ



МОБИЛЬНЫЕ ДЕНЬГИ

Как не остаться с носом в период бурного роста мобильной индустрии

В СВЕЖЕМ НОМЕРЕ СПЕЦА:

Технологии и стандарты Построение мобильного сервиса Беспроводные технологии Поднятие денег на сотовой связи Продажа медиа-контента от и до Мобильная игромания SMS-спам Копеечка для портала Психология денег





авно ли ты играешь в игры? Сколько платформ ты успел сменить до того, как обзавелся своим первым ПК? Помнишь ли ты те времена, когда для того, чтобы поиграть в новомодную игрушку, приходилось выгружать из богомерских 640 Кб оперативной памяти буквально все, кроме драйверов звуковой карты и мыши? А может быть, об этом помнит твой отец или старший брат? Тогда, возможно, они помогут тебе ответить на вопросы нашего конкурса «Вспомнить все». Этот конкурс как раз для тех, кто с играми, **что называется, «с пеленок».** Ниже ты видишь 10 несложных, на наш взгляд, вопросов, на которые тебе предстоит дать ответы. На кону у нас сегодня призы для двух самых эрудированных: за первое место отличный руль *Thrustmaster Enzo* Ferrari; и сканер Genius Color-**Page Slim 1200** – за второе. Еще десяти «догоняющим» достанутся

КОНКУРС ● КОНКУРС

30112005

Сколько кланов было представлено в самой первой игре **Dune** по мотивам одноименной повести Фрэнка Херберта (Frank Herbert)?

фирменные майки с надписью «**РС**

зя купить ни в одном магазине.

ИГРЫ», которые, уверяю вас, нель-

- Каково настоящее имя Лорда Бритиша?
- В команде разработчиков *GTR* FIA Racing работает один из создателей оригинальной *Elite*. Как его имя?
- Всем известный Сид Мейер впервые попал в раздел "credits" выпущенной игры в 1984 году. Что это была за игра?
- В какой стратегии от **Ion** Storm Джон Ромеро (John Romero) однажды выступал в роли директора по музыкальному оформлению и звуку?
- Сколько всего официальных аддонов пережил первый EverQuest?
- Из какой игры для **ZX** Spectrum разработчики «Космических ренджеров 2» почерпнули идею стратегии с битвами роботов, самостоятельно собираемых игроком из различных деталей?
- Doom, Doom 2, Heretic, Heretic 2, Hexen, Hexen 2, Thief, Thief 2: какая из этих игр выбивается из общего ряда по своему жанру?
- Один из крупнейших мировых издателей на сегодняшний день носит имя самого популярного, пожалуй, игрового компьютера за последние 20 лет. Что это за издатель?
- Кому принадлежит идея оригинального Prince of Persia?



Свои ответы ты можешь присылать по адресу: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ» или по электронной почте totalrecall@pc-games.ru.

Внимание! Ответы принимаются до 1 сентября 2005 года включительно!





CAOBO PEDAKTOPA



Приветствуем тебя, дорогой читатель!

С этого номера мы увеличили контент в два раза. Во-первых, на 4-й странице контента есть ПОЛ-НОЕ содержание

DVD/CD, во-вторых у нас появился FAQ.

Также отметим, что в нашей команде произошли некоторые изменения: Саша Фролов решил трудиться в журнале «Страна ИГР», пожелаем ему

Теперь пару слов об этом номере. Сразу скажу, что первую версию демки *BF2* ты можешь не искать. мы решили, что, так как игра вышла уже давно, те, кто хотел, уже ее купили. Поэтому нет смысла выкладывать огромную демку, лучше потратить это место на что-то полезное. У нас произошла полная реорганизация раздела софт, теперь он разбит по категориям, которые улучшат его использование. Драйверы отныне будут помещаться только новых версий, т.е. если за последний месяц не появилась новая версия. то на дисках ты ничего не обнаружишь. Появился на постоянной основе раздел «Юмор», в котором будут помещаться прикольные ролики и игровая реклама. Как ты уже наверно заметил, читая журнал, снова появились плашки, которые рассказывают, как представлен материал журнала на диске. Теперь о самом главном - оболочке диска. На нас посыпалось огромное количество писем на эту тему, одни восхваляли ее как вершину гениальности. другие разносили в пух и прах. Мы просим тебя написать все то, что ты хочешь увидеть в ней, все то, что стоит изменить, всю критику и все пожелания нам на <u>disk@pc-games.ru</u> и ОБЯЗАТЕЛЬНО написать в теме письма «ОБОЛОЧ-КА», тогда твоя просьба будет рассмотрена и учтена. На этом все, счастли-

вого просмотра диска. **Семен** Чириков

ЭКСКЛЮЗИВ

С этого номера на нашем диске ты сможешь найти электронные версии журнала CGW RE начиная с первого номера. Далее, целых три ролика по игре «Комбат», о которой ты читал в рубрике «Под прицелом». В них по-казан игровой процесс, который лучше всего отражает суть игры. Далее, видео из «Педникового Пе-



начиная с

третьего.





ДЕМОВЕРСИИ

Cricket 2005

Симулятор игры, которая не очень популярна на территории нашей необъятной России. Если ты захочешь поиграть, то придется пару часов посидеть поучить правила, я около часа не мог понять, что там происходит, и только по истечении трех часов разобрался в игре и выиграл свой первый матч. Графика вполне приличная,

правда, я не смог оценить вид игроков, ибо ни разу не смотрел не то что вживую, но и по телевизору игру в крикет. Суммируя все сказанное, ставлю вердикт - твердая четверка, огромный опыт ЕА в деле спортсимов дал о себе знать, но, к сожалению, эта игра только для эстетов, так как крикет не известен в России. Внимание!!! Не работает под Windows 2000!

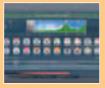


Battlefield 2

Трепещите фанаты, перед вами вторая часть великого онлайнового шутера. На этот раз действие происходит в наше время, три стороны — Штаты, Китайцы и

Исламисты - выясняют отношения на полях сражений. Каждая сторона вооружена в соответствии с современными реалиями. Американцы – абрамсы и прочее, Китайцы переделанное советское вооружение, Исламисты - наше. родное, лучшее в мире оружие. Классы у всех одинаковые. Поля боя - это всевозможные промышленные комплексы с

огромными баками с нефтепродуктами и ангарами, города, которые разрушены войной, и улицы которые завалены всяческим мусором и обгоревшими останками техники. К тому времени как выйдет журнал, игра vже будет в продаже, поэтому. если ты вдруг сомневался, поиграй в демку и беги покупать полную версию.



Pro Cycling Manager

В последнее время менеджеры стали набирать популярность, а так как появился спрос, то и появилось предложение. Недавно, например, вышел менеджер хоккейной команды. В данной игре нам предстоит взвалить на свои плечи руководство велосипедной командой. Тебе предстоит освоить все нюансы велоспорта. Научиться грамотно подбирать спортсменов, руководить финансами, заниматься закупками оборудования, то бишь велосипедов, и многим, многим другим. Поначалу не очень интересно, но потом,

когда ты в сотый раз начнешь заново командостроение, разберешься во всех возможностях игры, появится азарт. Это конечно не менеджер футбола, самой популярной игры в мире, и даже не хоккея, так что на большое количество поклонников игра вряд ли может рассчитывать, но, не имея конкурентов, она прочно займет свою нишу в жанре спортменеджеров.

Worms 4: Mayhem

Очередная часть серии игр, в которой команды червяков воюют друг с другом, используя при этом все возможные средства уничтожения. В чем отличия от предыдущей части? Я, поиграв несколько часов, их практически не заметил — кардинальных изменений нет. Новые виды вооружения, которые к концу боя пок—

рываются глубокими воронками. Трехмерность во всем, вполне красивые модельки, но к моему глубокому разочарованию, нет той привлекательности первых частей. Вердикт твердая четверка. Почему не 5? Потому что нет нового. нет изменений. просто очередная серия, которая ничем не хуже, но и не чем не лучше предыдуших.

МОДЫ

BF40K: Release I

Вattlefield 2 уже стучится в наши двери, но не стоит отчаиваться, что Battlefield 1942 скоропостижно нас покинет. Для него еще долгое время будут выходить моды, такие, например, как BF40K. Несмотря на то, что это всего лишь первая бета, советую обратить на нее особое внимание. Все дело в поднятой создателями ВF40K тематике: до сих пор по мотивам вселенной Warhammer 40,000 нет практически ни одного по-настоящему приличного шутера. Можно вспомнить

Warhammer 40,000: Fire Warrior, но что такое щуплые людишки по



сравнению с закованными в броню космическими морпехами? ВF40К в этом смысле является куда более правильной вещью, да и в графическом плане она смотрится куда лучше, чем Fire Warrior, а главное – это дополнение бесплатно.

Classic DOOM 3 0.56

Поклонники **DOOM 3**, к сожалению, не так часто радуют нас хорошими модификациями. Очередной набор фонариков, фиолетовые импы и Gravity Gun все это, конечно, весело, но быстро надоедает. Тем приятнее появление по-настоящему сильных работ, к которым относится и Classic DOOM 3. Авторы этого мода поставили для себя нетривиальную задачу - сделать из DOOM 3 некое подобие старого доброго DOOM. Характеристики большинства монстров и оружия - все это приведено в соответствие с



Хотел ли ты когда-нибудь стать человеком-невидимкой? Если да, то твои мечты сбылись. Именно такую возможность предлагают создатели модификации Hidden: **Source.** Вот только вряд ли жизнь человека-невидимки тебе покажется легкой. Дело в том, что невидимый персонаж является жертвой, за которой охотится целая команда вооруженных до зубов спецназовцев. И против всех них тебе придется воевать в одиночку, а из вооружения авторы мода выдадут тебе лишь пару гранат и нож. Главным оружием становится спо-

Liberation 1941-1945 v.1.02

Три года кропотливой работы именно столько понадобилось создателям Liberation 1941-1945, чтобы мод появился на свет. Эта работа обязательна для тех, кто хочет больше знать о самой страшной войне в истории человечества. Тематикой . Liberation 1941-1945 является Великая отечественная война. точнее, начальный ее период -1941 год. Год, когда серые полчища врагов вторглись на нашу землю, и лишь неимоверные усилия заставили эту армаду остановиться. Три миссии,



прообразом. Создателями Classic DOOM 3 воспроизведена часть уровней из первой части игры, а заодно и переписаны музыкальные треки. Если ты знаешь, что такое настоящий DOOM, приступы ностальгии тебе обеспечены.



собность незаметно подкрадываться к противнику. Тот, кто овладеет этим искусством — сам становится охотником. Если же кто-то тебя убил, то вряд ли ему можно будет позавидовать: в следующем раунде жертвой станет он.



включенные в мод, позволяют ощутить весь ужас первых дней войны и осознать подвиг простых солдат, любой ценой старавшихся остановить поодвижение против– ника на восток. Голливуд тебе та– кое не покажет. ■

DVD FAQ

Мы попытались ответить на те вопросы, которые задаются чаще всего.

- **©** Почему у меня не показывается картинка в видео?
- № Нет необходимого кодека, зайди в раздел СОФТ\кодеки и установи их оттуда.
- На каком приводе вы пишете мастера дисков?
- На данный момент используется NEC 3540.
- На какие болванки вы пишите диски?
- На болванки мы пишем только мастер, ты же получаешь штамповку с завода. Для мастеров используем Verbatim или TDK.
- © Сколько стоит DVD+DL и где можно их купить?
- можно их купить? А: Около 290 рублей, на любом рынке.
- Почему диски не полностью заполнены, написано 8.5, а на самом деле 7.9?
- № Просто указаны разные величины, на болванках и обложке указан размер в байтах — 8 500 000 байт, или 8.5 гигабайт, проводник считает в мегабайтах, и так как в 1 МБ 1024 байта то получается 7.9 гигабайт.
- № Чем отличается DVD+ от DVD-? № Разные форматы записи, «+» более молодой. Сейчас проблемы «+» или «-» нет, так как уже все производители выпускают приво ды, которые могут работать с обоими форматами, проблемы есть с бытовыми DVD проигрывателями первого поколения, которые восп ринимают только «-».
- Не читается диск, что делать? 准 Итак, что может быть причиной? Первый вариант – это брак, тогда тебе стоит связаться с редакцией по телефону или e-mail'y **disk@pc**games.ru, указав в теме письма «Не читается диск», а можно просто приехать к нам в редакцию, и мы выдадим нормальный диск Второй вариант - это механически поврежденный DVD, сам понимаешь, пока диск проедет по всей территории России, пока его загрузят, разгрузят, покидав пачки журналов, то, несмотря на коробку, есть вероятность его повреждения. Если ты купил журнал, а диск треснутый, то смело иди и меняй его у продавца, по закону они обязаны его тебе заменить. Если видимых механических повреждений нет, то вытащи диск из коробки и положи между двумя листами белой бумаги и на часик придавите тяжелым, часто помогает. Третий вариант это старый или разбитый привод, двухслойник требует четкого позиционирования в приводе, а если устройство повреждено, то диск может не читаться, или читаться может только первый слой. Тут мы тебе, к сожалению, не поможем. Четвертый вариант – при чтении

выдает ошибки, стоит попробовать снизить скорость чтения привода до x2 или сделать с него образ, например, воспользовавшись программой Alcogol 120%, в настройках указав «пропуск ошибок чтения». Если ничто не помогло, то смотри вариант 1.

Примечание: когда пишешь о нерабочем диске, то указывай: марку привода, систему, если есть ошибки – присылай скриншоты, ФИО и почтовый адрес.

- Как воспользоваться Panda Antivirus?
- Заново проинсталлировать программу с диска.
- Можно ли принести в редакцию свою работу (ролик, музыку и прочее.)?
- Да, конечно, мы работаем по будням с 09.00 до 17.00. Обязательно напиши на диске: что, куда и от кого.
- Почему на диске старые версии софта, дров и прочее?
- А Поверь, на момент сдачи мастера все самое свежее, но, к сожалению, мы сдаемся на месяц раньше выхода журнала, и когда диск попадает тебе в руки, то программы устаревают. Ко всеобщему огорчению эту проблему не решить.
- На каких версиях игр проверяются дополнения?
- № Дополнения проверяются на лицензионных английских либо на официально локализированных версиях игр. Если есть официальная российская локализация, то дополнения проверяются именно на ней, ибо ты, скорее всего, купил себе точно такую же игру. И запомни – игры от «Фаргус» и «Седьмого Волка» ни в коем случае не являются лицензионными. Не дай себя обмануть!
- Что делать с сэйвами для игры перед ее переустановкой?
- № Как правило, сохраненные игры после удаления остаются. Но все же я бы тебе посоветовал создать отдельную папку и скопировать сэйвы туда. В случае с Morrowind, к примеру, игра может удалить сэйвы без спроса.
- Как поставить машину для GTA: Vice City?
- № На каждом диске мы выкладываем утилиту *IMG Tool*. С ее помощью можно редактировать сорержание файла gta3.img, в котором содержатся игровые модели и текстуры. Перед тем как работать с gta3.img, не забудь снять с него атрибут «только для чтения». Если машина заменяет, к примеру, Sabre, то удали файлы sabre.txd и sabre.dff, а затем добавь такие же, но из директории Grand Theft Auto Vice City/ Models. Естественно, необходимо предварительно распаковать архив с машиной в корневую папку игры.

Продолжение следует....

ВИДЕО

Age of Empires 3



В свое время Age Of Empires произвела фурор, это было новое в жанре RTS. Древние цивилизации сражались друг с другом. Вторая – эпоха средневековья: замки, рыцари и многое другое. В третьей части нам предстоит участвовать в сражениях в новом свете.

Alan Wake



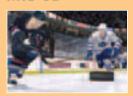
Новая игра от создателей **Мах Раупе** обещает быть еще более мрачной, нежели ее предшественницы. Психологический триллер, в котором грань сна и реальности давно раз-

Bet on Soldier



Далекое будущее, планета опустошена бесконечной войной, города в руинах... Оставшиеся альянсы сражаются за остатки ресурсов. Новое вооружение — боевые роботы, способные уничтожать целые армии. Такой себе футуристический

NHL 06



Хоккейный симулятор от ЕА. Новые лица игроков, новая форма команд, улучшенная графика, звуковое сопровождение вот все отличия от предыдущей серии. Но если ты играл в МНL. О5, разве не побежишь покупать очередную часть? ■

Serious Sam II



Видео из второй части безбашенного шутера. Сэм снова бегает по великолепным уровням, отстреливая толпы врагов из всевозможного оружия. Если тебе понравилась первая часть, то вторая понравится еще больше. Видео было представлено на ЕЗ.

The Godfather



Игра по мотивам великого фильма – «Крестный отец». Атмосфера того времени, герои как две капли похожи на знаменитых актеров. Но не получится ли игра клоном известнейшей *Maffa?* Надеюсь, что мое мнение ошибочно, и игра выйдет великолепной. ■

СЛОВО РЕДАКТОРА



Случилось то, что должно было случиться: Голливуд добрался до старика Уэллса. В первый раз это случилось еще в 1953 году, но теперь за «Войну Миров» взялся сам Спилберг. Ты, наверное, заметил, что в трэйперах к фильму не показывают самих инопланетян? Все до неприличия просто: от оригинального произведения остались лишь треножники да болезнь, погубившая осьминогообразных захватчиков. Сам-то фильм хороший, спору нет, только его с таким же успехом можно было бы назвать «Нападение осьминогов-убийц». Как это напоминает историю с Unreal, от которой во второй части осталась лишь раса Skaarj...

Юрий Пашолок

БОНУСЫ



Что самое интересное и на что больше всего обращали внимание на E3? Правильно – Игры! А что на втором месте? Правильно – девушки! Твоему вниманию ролик, в котором они показаны во всей

красе, сотни прекрасных и недоступных.



Ты, наверное, уже прочитал в нашем журнале статью о консолях нового поколения? Если не прочел — читай, прочел — смотри, иболучше один раз уви—

деть, чем семь раз прочитать. Видео о **PS3** и **XBOX380**, а также ролик из игры для консолей третьего поколения – *KILLZONE 2*. Графика потрясает.

Минута смеха продлевает жизнь на год. Куча смешных роликов, всевозможные курьезы и шутки. Стоит обратить внимание на ролик о высадке десанта НАТО, горевоины высаживаются с лодки на берег, и тут все начинается...



Видеоуроки с диска журнала **Cybersport**, бесплатный первый номер которого и DVD диск можно получить, просто заполнив анкету на http://www.game-land.ru/.

ОНЛАЙН



Сейчас онлайн игры занимают все больше и больше умов. Сотни людей проводят целые дни за компьютером, прокачивая своих персонажей во всевоз-

можных МОRPG. Каждый месяц появляются новые, одна лучше другой, начиная от традиционных (World Of Warcraft) и закачивания автомобильными (Auto Assault). На нашем диске
целый раздел посвящен онлайновым играм. Видео из игрового процесса, музыкальные клипы
и прочее. Кроме этого твоему вниманию представляется клиент к онлайн-игре Ragnarok.
Сейчас идет тестовый период, и ты сможешь
поиграть совершенно бесплатно.

SHAREWARE

Painter Madness

Что самое главное в покраске чего-нибудь? Конечно же, выбрать цвет краски, правильно подобрать кисти, но самое главное — это доставить краску маляру. Если ты думаешь, что это легко, то тебе просто необходимо поиграть в Painter Madness. В игре тебе предстоит управлять движением банки с краской, наделенной интересными аэродинамическими способностями! Яркая, привлекательная графика и смешные звуки не дадут оторваться от игры.

Balloon Park

В этой занимательной игре тебе предстоит стать помощником смотрителя в парке аттракционов. Твоя задача – как можно быстрее соединять между собой трубки, по которым гелий подается в воздушные шары. Мы уверены, что тебя порадуют такие особенности игры, как приятная, расслабляющая музыка, занятные звуковые эффекты, система бонусов и, конечно же, веселый детский смех.

СОФТ

Get File Size

Дополнение для IE позволяет узнавать размер файла. Встраивается в IE и при нажатии правой кнопкой мыши на картинке появляется контекстное меню, в котором можно выбрать данную опцию. Актуально только для тех, кто платит за трафик, для безлимитчиков бесполезно.

PowerOff 5.3

Программа для управления питанием твоего компьютера. Множество функций и возможностей, например, выключение компьютера по таймеру, перезагрузка и прочее. На любителя.

AdsCleaner

AdsCleaner избавит от рекламы и всплывающих окон. Помимо блокировки рекламы по маскам URL адресов, включенных в черный список блокировщика, имеется возможность блокировки баннеров, имеющих определенные размеры. Для более гибкой настройки блокировщика рекламы есть возможность задавать диапазоны для размеров, что позволит блокировать те баннеры, чьи размеры немного отличаются от стандартных.

DVD

РС ИГРЫ ВИДЕО

- Блицкриг
- Battlefield 1942
- Battlefield Vietnam
- Battlefield 2
- Afrika korps
- Source
- DOOM 3
- Ressurection of Evil
- F1 Challenge '99-'02
- Grand Theft Auto: Vice City
- Half-Life 2
- of Max Payne
- Microsoft Flight Simulator 2004
- Simulator
- Operation Flashpoint:
- Orbiter
- Quake III Arena
- Racer Free Car Simulator
- Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- The Lord of the Rings: The Battle for Middleearth
- Unreal Tournament 2004
- Warcraft III: Frozen
- Warhammer 40000: Dawn of War
- Wings over Vietnam
- Wolfenstein: Enemy Territory

БОНУСЫ

- Скоростное прохождение DOOM3
- E3 Baby movie
- Movie
- Игровые обои
- Видео о приставках третьего поколения
- Лучший рассказ по Xenus: Boiling Point

КИБЕРСПОРТ

- Демки Q3
- Seismovision 2.8.8
- Карты для Q3
- Видеообучение

ДЕМОВЕРСИИ

Battlefield 2

- Codename: Panzers Phase Two demo
- Cricket 2005
- Pro Cycling Manager
- Worms 4: Mayhem

ПРАЙВЕРА

- ATI CATALYST v5.6 Drivers [WinXP2000]
- NVIDIA ForceWare v77.72 [Win 2KXP]
- DirectX 9.0c

ЭКСКПЮЗИВ

- Электронная версия CGW1 (1) 2002
- Электронная версия GUIDES 05 (21) 2005
- Электронная версия РС GAMES 12 (12) 2004
- РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ
- Комбат 3 видеоролика
- Интервью с продюсером Sims2: NiathLlfe
- Видеообзор Heroes Of Might & Magic V

ЧИТЕРУ

- CheMax 5.2
- CheMax Rus 3.9
- ArtMoney PRO 7.12
- ArtMoney SE 7.12
- GameWiz 32 + Trainer Kit. 1.43 + 1.1
- WinHEX 11.5 SR-3

ТРЕЙНЕРЫ

- Codename: Panzers Phase Two
- Juiced
- Sacred Underworld
- Still Life
- The Bard's Tale

СОЗДАНИЕ ИГР

- DOOM 3 SDKs v1.3
- SWΔT 4
- Warhammer 40,000 Dawn of War RDN toolkit v1.11

ОНПАЙН

- Auto Assault вступительный ролик
- EverQuest II
- MIII Online
- Ragnarok Online клиент игры. подключайся и играй
- Star Wars Galaxies
- World of Warcraft 4 видео

- Battlefield 2 v.1.01 retail
- Перл–Харбор v.4.О1m
- Constantine Rus retail

- MYST 4: Revelation 1.03 Rus retail
- SpellForce: Gold Edition
- StarCraft v1.12b Retail
- StarCraft: Brood War v1.12b Retail
- Street Racing Syndicate v.1.1 Rus retail
- Xenus. Точка кипения 1 1 Rus DVD retail
- World of Warcraft v.1.50 UK retail
- Xenus. Точка кипения 1.2 Rus DVD

- Duke Nukem 3D
- Duke Nukem 3D OST

ВИЛЕО

- 80 Days
- Age of Empires 3
- Alan Wake
- Bet on Soldier
- Black & White II
- City Life
- Codename Panzers: Phase Two
- Divina
- Drive'N'Kill
- Enemy Territory: Quake Wars
- Fahrenheit
- Far Cry: Instincts
- Ghost Recon: Advance Warfighter
- Law & Order: Criminal Inten
- NHL 06
- Pathologic
- Phantasy Star Universe
- Serious Sam II
- Shadowgrounds
- Star Wars Battlefront II
- Stubbs the Zombie
- Sudden Strike 4
- The Godfather
- The Plan
- The Sims 2: Nightlife Volkswagen Golf Racer
- Voodoo Nights
- VOYAGE Inspired by
- Jules Verne
- War World World Forces: War on
- Terror X3 REUNION
- X-Men Legends II Rise of the Apocalypse

СОФТ ТЕМА

- Macromedia Dreamweaver MX 2004
- HotDog Professional 7
- CoffeeCup HTML Editor
- 1ST PAGE HTML EDI-

TOR 2005

Site Spinner v.2

софт блок

- Get File Size
- PowerOff 5.3
- AdsCleaner 4.3.08

СОФТ СТАНДАРТНЫЙ

- Dr.Web Windows 4.31b
- Panda Antivirus Titanium 2005
- Trojan Remover 6.3.2
- 7-zip 4.19b
- WIN RAR 3.50 beta WIN ZIP 9.0
- UltraISO 7.6.0.1081
- Virtual CD 7.0.0.1 K-Lite Mega Codec
- Pack 1.32 Nimo Codec Pack 5.0 build
- 9 beta 1 Ahead Nero Burning
- Rom 6.6.0.12 CloneCD 5.2.2.1
- HyperSnap-DX 5.62.04
- IrfanView 3.95
- Apollo 37zp
- Media Player Classic для Windows 9xME
- 6.4.8.2
- PowerDVD 6.0 RealPlayer 10
- Winamp 2.91
- WinAmp 5.093
- FAR 1.70 beta 5 Total Commander 6.53
- Frans 2.6.0
- Mozilla Firefox 1.0.4
- Netscape 8.0.1
- Opera 8.0
- Download Master
- 4.2.4.879 FlashGet 1.60a
- ReGet Deluxe 4.1.243 The Bat! 3.5.30 Home
- Edition The Bat! 3.5.30 **Professional Edition**
- Thunderbird 1.0.2 ICQ Lite 5.04 build
- 2321 ICQ Pro 2003b Build
- #3916 Miranda IM 0.4.0.1
- SHAREWARE Painter Madness

mIRC 6.16

Balloon Park

Atomaders ФЛЭШ

ЮМОР

СКРИНШОТЫ

CD 1

ДЕМОВЕРСИИ

- Codename Panzers: Phase Two demo
- Worms 4 Mayhem

CD 2

ДРАЙВЕРА

- ATI CATALYST v5.6 Drivers
- NVIDIA ForceWare

- эксклюзив
- o CGW1 (1) 2002
- GUIDES 05 (21) 2005 • PC GAMES 12 (12) 2004
- Комбат

ЧИТЕРУ

- CheMax
- CheMax RUS
- ArtMoney SE 7.12
- GameWiz 32 + Trainer Kit

WinHEX 11.5 SR-3

- СОЗДАНИЕ ИГР DOOM 3 SDKs v1.3
- SWΔT 4 Warhammer 40.000 Dawn of

War RDN toolkit v1.11 ОНПАЙН

- Auto Assault
- **PETPO** Duke Nukem 3D

Duke Nukem 3D OST

- Age of Empires 3
- Bet on Soldier
- Black & White II
- Enemy Territory: Quake Wars Far Cry: Instincts
- Star Wars Battlefront II

The Godfather • The Sims 2: Nightlife

- **ТРЕЙНЕРЫ** Area 51
- Codename: Panzers -Phase Two
- Juiced Sacred Underworld

Still Life • The Bard's Tale

флаш

ЮМОР СКРИНШОТЫ

CD 3

ДЕМОВЕРСИИ Codename Panzers 2

ДОПОЛЕНИЯ Battlefield 2

D00M: 3 RoE

 GTA: Vice City Worms 4 Mayhem

Counter-Strike: Source

[223]

ДОПОЛНЕНИЯ

- Combat Mission:
- Counter-Strike:
- DOOM 3:
- Far Cry
- Max Payne 2: The Fall
- Microsoft Train
- Resistance

- Throne

- Killzone 2 E3 2005
- Демки CS

III DAA ABTOTPAPOB III

риветствую тебя, дорогой читатель, на последней странице августовских **«РС ИГР»**. Прошел месяц, мы сделали еще один номер, и мир вок-

руг, казалось, заиграл яркими красками. Но не тут-то было! Как снег на голову, на нас обрушилось страшное известие – оказывается, надо готовить очередной номер... Известие это, несмотря на расслабляющую летнюю жару, было принято с энтузиазмом, и мы готовы уже сейчас приоткрыть завесу тайны над содержанием «РС ИГР» №20.

Итак, на обложку мы уже точно поставим... хе-хе-хе, думал, раскроем все секреты? На обложку у нас, конечно, что-то попадет, но вот что – информация под грифом СС (*ага, самим бы ее еще знать* – прим. ред.). Но шутки в сторону – пора рассказать, о каких играх ты сможешь узнать ровно через месяц.

Рубрика «Рецензии», очевидно, похвастаться обилием материалов не сможет. А что делать? На то оно и лето, чтобы разработчики нежились на солнечных пляжах, попивая прохладный мохито. До того, что нам играть не во что, им в

это время года дела нет. Впрочем, коекто из девелоперов представляет свои проекты на суд общественности именно сейчас. Worms 4: Mayhem, Aurora Watching: Gorky Zero, Rising Kingdoms, Roller Coaster Tycoon: Soaked!, The Settlers: Heritage of the Kings – Nebula Realm – вот лишь краткий список тайтлов, которые попадут в номер. Возможно, однозначных хитов среди них и нет, но ты ведь помнишь о пляже...

Зато с рубрикой «Обрати внимание!» проблем уже который месяц нет. Спасибо тебе, великая выставка всех времен и народов ЕЗ. Превьюшки следующего номера расскажут тебе о третьей части сериала Ghost Recon, которая получила название Ghost Recon: Advanced Warfighters; новом проекте студии Bohemia Interactive, разработчиков Operation Flashpoint, - игре Armed Assault; проектах Seven Kingdoms, Paraworld, Anno 1701, Titan Quest, Panzer Elite Action: Field of Glory... Не забудем мы и об отечественных конторах. Через месяц ищи на страницах журнала бета-превью шутера «Метро-

2», о котором мы много рассказывали в «Дневниках разработчиков». Разумеется, этими двумя рубриками журнал наш не ограничивается. В частности в «Теме» мы планируем опубликовать материал о новых фишках бескрайнего мира GTA: San Andreas, о которых, судя по многочисленным откликам читателей, тебе очень хотелось бы узнать. В гости на задушевный разговор мы в этот раз пригласим самого известного геймера планеты, Джонатана "Fatal1ty" Вендела. Джон расскажет о том, как и почему стал киберспортсменом и даст несколько дельных советов. Не пропусти!

В 21-м номере также ищи новые конкурсы, результаты старых (в частности, конкура по **HoMMV**, подведение итогов которого мы были вынуждены перенести на месяц), обзор локализаций, рубрику «Ретро» и многое другое. Кстати, журнал в скором времени ждут весьма серьезные изменения! Так что оставайся с нами!

Увидимся 24 августа!













FLATRON F700P

Абсолютно плоский экран Размер точки 0,24 мм Частота развертки 95 кГц Экранное разрешение 1600х1200 USB-интерфейс



Москва: АБ-групп (095) 745-5175; Акситек (095) 784-7224; Банкос (095) 128-9022; ДЕЛ (095) 250-5536; Дилайн (095) 969-2222; Инкотрейд (095) 176-2873; ИНЭЛ (095) 742-6436; Карин (095) 956-1158; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; Компания КИТ (095) 777-6655; Никс (095) 974-3333; ОЛДИ (095) 105-0700; Регард (095) 912-4224; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 232-3324; Тринити Электроникс (095) 737-8046; Формоза (095) 234-2164; Ф-Центр (095) 472-6104; ЭЛСТ (095) 728-4060; Flake (095) 236-992; Force Computers (095) 775-6655; ISM (095) 718-4020; Meijin (095) 727-1222; NT Computer (095) 970-1930; R-Style Trading (095) 514-1414; USN Computers (095) 755-8202; ULTRA Computers (095) 729-5255; ЭЛЕКТОН (095) 956-3819; ПортКом (095)777-0210; Архангельск: Северная Корона (8182) 653-525; Волгоград: Техком (8612) 699-850; Воронеж: Рет (0732) 779-339; РИАН (0732) 512-412; Сани (0732) 54-00-00; Иркутск: Билайн (3952) 240-024; Комтек (3952) 258-338; Краснодар: Игрек (8612) 699-850; Лабытнанги: КЦ ЯМАЛ (34992) 51777; Липецк: Регард-тур (0742) 485-285; Новосибирск: Квеста (38322) 332-407; Нижний Новгород: Бюро-К (8312) 422-367; Пермь: Гаском (8612) 699-850; Ростов-на-Дону: Зенит-Компьютер (8632) 950-300; Тюмень: ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.







BenQ - реакция 8 мс... ...даже и не пытайтесь спорить!



FP71E⁺

Скорость

Цвет

Контраст

яркость :

пркость

Резкость



Выигрывает тот, кто действует первым? Молниеносная реакция – залог успеха? Но что делать, если монитор не успевает за тобой? 17" ЖК-монитор BenQ FP71E+ с рекордно коротким временем отклика 8 мс и уникальной технологией Senseye для улучшения изображения — выбор победителя! Альтернативы нет. Подробности на BenQ.ru

Beno Enjoyment Matters





• HOЧНОЙ ДОЗОР • HL 2: THE LOST COAST • POP: KINDRED BLADES • KING KONG «

Nº 8(20) • ABFYCT • 2005